
9/97
CYBERMEDIA
INSIDER-TEST: FINAL FANTASY TACTICS
S 45,- / sfr 5,90 / Lit 8400 / fmk 27,-
hfl 7,30 / lfr 140,- / dkr 30,- / ptas 675,-
DM 5,90
MAN!AC
VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE
30 SEITEN
PREVIEW-SPECIAL
Rascal
Pandemonium 2
Panzer Dragoon Saga
MAN!AC spielt nach:
Die Wahrheit über E3-Messehits
Ausblick 1999
Sony, Nintendo & Co: Spiele-Technik
zur Jahrtausendwende
NACHSCHUB FÜR DAS N64
84% Trouble Makers
77% Hexen 64
69% Dark Rift
Spiele-Tests XXL
NEU
87% Abe's Oddysee
85% Warcraft 2
Interview • Vergleichstabelle • Einsteiger-Tips
4 398044 105901 09







鉄拳
TEKKEN 2
COMPETITION
4. bis 9. August
1.PREIS
1 PlayStation Display

http://www.acme.netcologne.de

0221 – 240 88 00

NINTENDO 64

NINTENDO 64 299,-
Controller64 (bunt) 59,90
Lenkrad64(Mad Catz) 159,90
Controller Pak (bunt) 29,90
Controller Pak 1K 44,90
Adapter 39,90
Blast Corps 119,90
Fifa64 129,90
Int. Super Star Soccer 149,90
Mario 64 99,90
Mario Kart64 99,90
Pilotwings 64 119,90
Star Wars 139,90
Turok 139,90
Wave Race 64 99,90

PlayStation

PlayStation&PlayStation-Cap* 299,-
PSX+Tekken 333,-
PSX+Ridge Racer 333,-
Controller (bunt) 49,90
Controller (Sony) 44,90
Controller Alps 89,90
Dual Analog/Digital Controller 69,90
Memory Card (bunt) 39,90
Memory Card (24MEG) 109,90
Namco Fighting Stick 99,90
RGB-Scart-Kabel .... ab 29,90
Laserpointer-Gun 129,90
Lenkrad (Mad Catz) 149,90
Umbauchip (jp&us) 39,90
Multinorm-Umbau 89,90



Wir liefern alle Nintendo 64-(Software oder Hardware)-Bestellungen mit 12, Alle PlayStation-(Hardware oder Software)-Bestellungen mit 20 aktuellen Stickern für Deine Memory-Cards aus.

Merchandise

Hint-Books ....
Final Fantasy VII 29,90
MK Trilogy 29,90
Mario Kart 29,90
Soul Blade 29,90
Tekken II 29,90
Tomb Raider 29,90
Turok 29,90
Model-Kits (z.B. FF VII) 34,90
Poster .... ab 5,00
Soulblade DIN A1 25,00
Jurassic Pet (s.Abb.) 29,90
PlayStation Cap 29,95
PlayStation T-Shirt 29,95
PlayStation Polo-Shirt 59,90

Agent Armstrong 89,90
Broken Helix 99,90
Carnage Heart 89,90
Command&Conquer 89,90
Crash Bandicoot 99,90
Crow: City of Angels 89,90
Crypt Killer 109,90
Dragonheart 89,90
Dungeon Keeper 99,90
Excalibur 89,90
Fifa Soccer ´97 89,90
Formel 1 109,90
International Super Star Soccer.Pro 89,90
King of Fighters 79,90
Lost Vikings II 99,90
Legacy of Kain 99,90

*solange Cap-Vorrat reicht !!!

PlayStation

Magic the Gathering 89,90
Micromachines V3 99,90
Monster Truck 99,90
NBA Hangtime 89,90
NBA Jam Extreme 89,90
NBA Live´97 89,90
NHL Hockey ´97 89,90
NHL Face Off 97 89,90
Overblood 99,90
Pandemonium 89,90
Porsche Challenge 89,90
Rage Racer 99,90
Rally Cross 89,90
Rebel Assault II (2 Disc) 109,90
Samurai Shodown 84,90
Sentient 89,90
Soul Blade 99,90
Syndicate Wars 99,90
Suikoden 99,90
Speedster 89,90
Tenka 99,90
Total NBA ´97 84,90
Vandal Hearts 99,90
V-Rally 99,90
Warcaft II 99,90
Wild Arms (us) 119,90
Wing Commander IV 99,90

PlayStation Platinum

Air Combat 49,90
Alien Trilogy 49,90
Battle Arena Toshinden 49,90
Cool Boarders (jp) 49,90
Destruction Derby 49,90
Dragon Ball Z (jp) 49,90
Need For Speed 49,90
Overblood (jp) 49,90
Ridge Racer 49,90
Road Rash 49,90
Tekken 49,90
Wipe Out 49,90

プレイステーション Japan

Ace Combat2.(Flight-Sim) 119,90
Alundra (Action-RPG) 99,90
Bushido Blade (Fighting) 119,90
Dark Hunter 129,90
Defeat Lightning (Race) 119,90
Die Katze v. Schrödinger (RPG) 129,90
Dracula X (Castlevania) 119,90
Feda2 (RPG) 119,90
Final Fantasy IV (RPG) 99,90
Final Fantasy VII (RPG) 139,90
Final Fantasy Tactics (RPG) 119,90
Ghost in the Shell (Shooter) 119,90
Indy500 (Race) 119,90
I.Q. (Tüftelspiel) 99,90
King of Fighters '96 109,90
Langrisser 1&2 119,90
Parappa Rappa 99,90
Polters Point (Action Adventure) 119,90
Reciproheat (Flightrace) 119,90
Riot Stars (RPG) 129,90
Run About (Race) 119,90
Salamander Deluxe (Shooter) 119,90
Sangoku Musou (Fighting) 119,90
Streetfighter EX Plus A (3D-Fight) 119,90
Stressless Lesson (Puzzle) 109,90
Time Crises+Gun (Ego-Shooter) 159,90
Tobal2(Fighting) 109,90
Quantum Gate 1 (Adventure) 119,90
Zero Devide 2 (Action) 119,90



Zülpicher Str. 17
D - 50674 Köln
Tel.: 0221-240 88 00
Fax: 0221-240 00 81

Internet:
http://www.acme.netcologne.de

Mo-Fr.: 11.00-20.00 Uhr
Sa.: 11.00-16.00 Uhr

Fachhandelsanfragen erwünscht



Infos & Preislisten auch per Fax oder frankierten Rückumschlag!



Finanzierung

Die Spielspaß-Finanzierung
PlayStation mit 4 Spielen .... ab 24,00
Nintendo64 mit 2 Spielen .... ab 24,00
...einnfach anrufen

Alle Artikel werden grundsätzlich per NN zzgl. DM 9,90 Versandkosten versandt. Ab einem Bestellwert von DM 300,- (ohne Hardware) erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen! Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere AGB.

Bei uns im Laden...

* Softwarepräsentation
  - auf 3 Großbild-Leinwänden
  - mit GlasTron-3D-Visier
  - auf Demo-Displays
* Internet-Terminals



Spielesommer 97: Land in Sicht!

Preview ist nicht gleich Preview, diese Erfahrung machen MAN!AC-Redakteure jeden Monat: Denn zwischen einer Spielevorstellung auf Basis karger Informationen sowie unscharfen Bildern und einem ausgewachsenen "In-Depth"-Preview aufgrund einer spielbaren Vorabversion liegen Welten. Wer einen in PR-Texten euphorisch gefeierten Spieleheld selbst über den Bildschirm steuert, weiß, ob sich die Versprechen des Herstellers erfüllen oder sich der Titel schnell als Hype entlarvt.

Angesichts der durch die "Electronic Entertainment Expo" in Atlanta ausgelösten Ankündigungslawine (MAN!AC 8/97) wollten wir's genau wissen und haben die wichtigsten Spiele als "Golddiscs" bei den Herstellern angefordert. So konnten wir uns nach dem e3-Vorgeschmack nun selbst in aller Ruhe von den Qualitäten der mutmaßlichen Spiele-Highlights überzeugen statt nur über Standbilder und Pressetexte zu spekulieren.

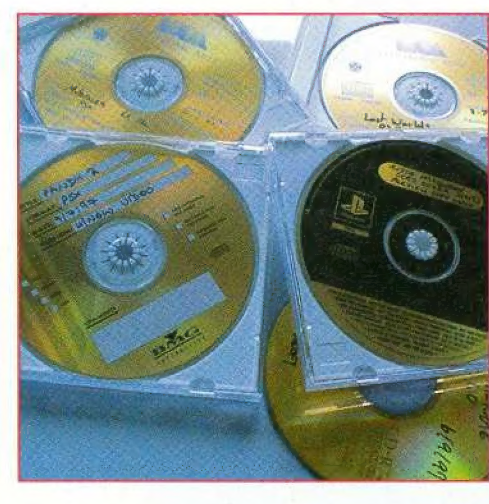
Die Operation "Golddiscs" machte die Redaktionsräume für ein paar Tage zum Ballungszentrum der Beta-Versionen und Top-Secret-Software, die Hersteller in diesem Entwicklungsstadium normalerweise nur ungern aus den Händen geben.

Der Rundumschlag der spielbaren Versionen hat neben dem Informationsvorsprung (den wir auf gut dreißig Seiten an Euch weitergeben) noch einen zweiten praktischen Nutzen: Nie waren testbare Spiele so selten wie in diesem Monat, die goldenen CDs für Playstation und Saturn kamen der ausgehungerten Mannschaft gerade recht. Nach ausgiebigen Vorabtest-Sessions waren dann auch die letzten Skeptiker beruhigt: Die sommerliche Spieledürre ist nicht von Dauer, die Golddiscs künden von einem neuen Spielehoch und einem heißen Highscore-Herbst.



"Overboard" (Psygnosis, 1997)





Vergoldeter Monat: Nach kurzem Anspielen auf der "Electronic Entertainment Expo" in Atlanta wollten wir's genau wissen und ließen uns die wichtigsten Spiele als Alpha- und Beta-Versionen schicken. Einen Monat stapelten sich in der MAN!AC-Zentrale die potentiellen Hits (auf dem Bild: Jurassic Park 2: Lost Worlds und Moto Racer von Electronic Arts, BMGs Pandemonium 2 und Rosco McQueen von Sony), Playstation- Saturn- und N64-Spiele für Weihnachten 1997 und das Frühjahr '98. Wir spielten nach und waren beruhigt: Das Videospiele-Sommerloch ist nur von kurzer Dauer.



16 Ball vorm Kopf: MAN!AC eröffnet die Fußball-Saison 97/98 und zeigt alle kommenden Soccer-Sensationen.

29 Capcom weckt die Toten: "Resident Evil – Director's Cut" hält neue Grausamkeiten bereit. Außerdem im Test: Die Saturn-Version des Originals (Seite 76).

8 Kein N64-Spiel, sondern Psygnosis' Playstation-Knüller "Rascal": Grafisch pompöses Jump'n'Run in völlig freier 3D-Kulisse.

30 Nachschlag zur wichtigsten Spielemesse des Jahres: MAN!AC spielt die Highlights probe und philosophiert über das Spielejahr 1999.

MAN!AC

NEWS

FEATURES

RUBRIKEN

PRESENTS

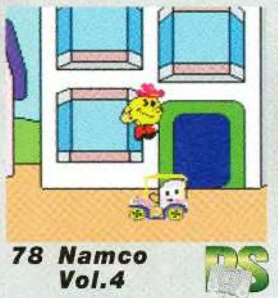
TESTS

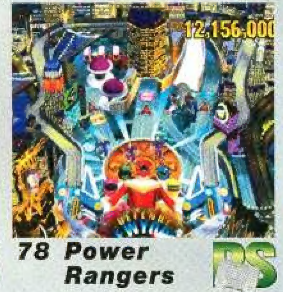


























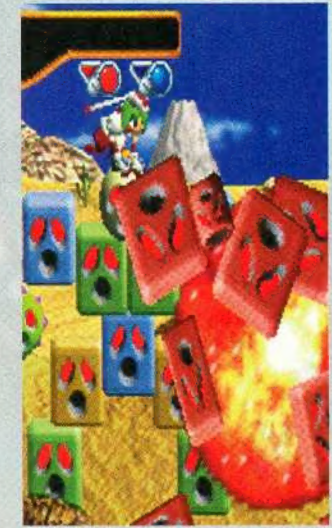
IMPORT-TESTS























Ihr durchquert einen Erker und lugt dabei durch's Fenster: Dahinter seht Ihr einen großzügig angelegten Rittersaal.

Rascal im Drachenhort: Das possierliche Polygon-Reptil heizt Euch mit transparentem Feuerodem ein.

Time Bandits

Psygnosis fordert 3D-Freiheit für Jump'n'Run-Spieler: "Rascal" hupft durch effektgespickte 3D-Welten und tobt sich mit 360-Grad-Manövern aus.

WORK in PROGRESS

Rundgang durch die Schloßküche: Die Chefköchin röstet ihre Opfer über flüssiger Lava – links und rechts von Euch gähnen glühende Gruben im Parkett.

Wer kleine Geschwister oder Kinder hat, kennt das leidige Problem: Kaum läßt man den übermütigen Nachwuchs aus den Augen, macht er Blödsinn. Besonders gefährlich wird der kindliche Entdeckungsdrang, wenn Daddy ein verrückter Erfinder ist und auf den Anrichten futuristisches Gerät herumliegt – wie bei Psygnosis' Jump'n'Run-Sproß "Rascal". Der freche Polygon-Strolch wühlt Tag für Tag in den Forschungsergebnissen seines Vaters herum: Ob Laserwumme, Hochsicherheitsschloß oder Nuklear-Motor – alles wird eifrig begutachtet, befummelt und demontiert.

Trotzdem gehen die Erkundungsgänge durch Papas Werkstatt immer glimpflich aus: Bei den meisten Forschungsobjekten hat sich Rascals alter Herr gehörig verkalkuliert – der vollautomatische Sockenvorwärmer verströmt Käsearoma, die Marssonde im Westentaschenformat funktioniert nur in der Theorie. Kein Wunder, daß der frustrierte Erfinder bald das Handtuch wirft und sein Büro dichtmacht. Ironie des Schicksals: Kurz vor der Geschäftsaufgabe hat Rascals Vater die letzte Schraube an seinem bislang gewagtesten Projekt angezogen. Den Testlauf hat sich der deprimierte Bastler allerdings gespart: Während Daddy in der nächsten Kneipe seinen Kummer ertrinkt, holt sein frecher Sohnemann das Versäumnis nach. Kaum ist Vater aus der Tür, stöbert Rascal die neue Maschine auf – ein glänzender Blechzylinder mit lauter Hebeln und bunten Lichtern. Was das wohl sein mag? Ohne Risiko kein Spaß – der Zug am Hebel verrät's.

Authentisches Design: Mittelalterliche Fachwerktexturen und Polygon-Möbel im Speisesaal.

Resultat des Experiments: Als Paps seine sieben Sachen packen will und ins Labor zurücktaumelt, ist der Testraum leer. Wo bis vor Minuten noch seine jüngste Erfindung stand, gähnt jetzt ein rußgeschwärzter Krater im Fußboden – auch von Sprößling Rascal fehlt jede Spur. Derweil Daddy panikerfüllt versucht, mit Spannungsmesser und Zeitradar Rascals Spur aufzunehmen, trudelt der zu einer turbulenten Reise durch faszinierende Polygon-Epochen.

Erste spielbare "Rascal"-Station – Mittelalter: Von der Raserei durch den instabilen

Mit ritterlichem Ehrenkodex und Schwertkampf hat Rascal nichts im Sinn: Euer Held zieht seine Blasen-Wumme.

Der Schuß ging daneben: Euer Blasenstrahl verpufft wirkungslos am Ritterschild, der Gegner rückt auf.

Erwischt: Ihr habt Euch ein paar Schritt zurückgezogen, neu gezielt und die aufdringliche Blechdose in eine Luftblase gehüllt.



Aufwendige Balkenkonstruktion: Rascal umrundet den Speisesaal über eine Galerie.

Abwärts: Ein falscher Schritt, und Euer Held purzelt von der 3D-Brücke in den schimmligen Schloßkerker.

Aufwärts: Rascal zieht durch die Burg-Korridore und entdeckt eine Treppenflucht.

In der Turm-Zisterne balanciert Ihr über einen hölzernen Laufsteg: Ihr springt, wenn die Wasserfontänen sinken.

Zeitstrom noch ganz benommen, muß sich Euer Racker zunächst in der neuen 3D-Umgebung orientieren. 360-Grad-Schwenks und Blick-Rotation geben Rascal bald ein klares Bild: Linker- wie rechterhand Shading-Mauern, am Fußboden grob behauene Texture-Brocken und über Euch morsche Polygon-Balken – Ihr seid in einer Burg gelandet! Zum Glück haben die Architekten vom Entwickler-Team Traveller's Tales ("Sonic R", "Mickey Mania") Eurem vorwitzigen Dreikäsehoch jede Menge Bewegungsfreiheit eingeräumt: Mit 360-Grad Rotationsradius und großzügig angelegter 3D-Umgebung kann sich Rascal genauso ungehemmt austoben wie Kollege Mario. Zudem trüben weder instabile Polygon-Bausätze die Orientierung noch flackert Euch der Boden unter den Füßen weg: Die "Rascal"-Welten sind bis zum letzten Pixel aufgeräumt und sauber durchkonstruiert. Gegner und Objekte am Korridor-Ende mußten dank leistungsstarken Libraries nicht hinter Nebelschwaden versteckt werden: Egal, ob rot bestrahlter Drachenhort, unterirdische Schmiede oder Thronsaal mit weitläufigem Horizont - Rascal hat in jedem Szenario freie Sicht. Spielerisch hält sich der blutjunge Psygnosis-Held an seine Altersgenossen: Rascal hat man wie seine Gegner rundlich und Comic-gerecht gehalten, die Kulissen sind konsequent mit bonbonfarbenen Texturen tapeziert und mit grellen Shading-Effekten verziert worden. Vom bulligen Folterknecht über wabernde Lava-Pools bis hin zum feuerspeienden Reptil – sämtliche Widersacher wurden in Echtzeit berechnet und fordern mit gemeinen Taktiken Eure grauen Zellen heraus.

Auch bei der Burgeinrichtung haben sich die Grafiker nicht lumpen lassen: Außer schicken Texture-Tapeten verzieren üppige Kronleuchter und aufwendiges Fachwerk das Schoß, auf den wurmstichigen 3D-Bohlen stehen grob gezimmerte Tische und Bänke – ganz nach mittelalterlichem Vorbild. An den Tafeln sitzen zwar keine johlenden Zecher, dafür patrouillieren Schergen eines interdimensionalen Verbrechersyndikats die Gänge: Mit Raubrittern und magischen Bestien wollen die Gangster unsere Geschichte durcheinanderbringen – heimtückische Mordanschläge auf wichtige Persönlichkeiten sollen den Historien-Wecker zugunsten der Zeitgauner ausschlagen lassen. *rb*

TITEL: Rascal
HERSTELLER: Psygnosis
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: Dezember

FAZIT

Zeitreise durch die Jump'n'Run-Historie: Racker Rascal tollt durch 3D-Korridore mit Mario-Proportionen und aufwendigem Lichterspiel. Hüpf-Hochgenuß mit rustikalem Fantasy-Appeal.

Blasenzauber

Für Schwertkampf und schwere Projektilknarren ist Euer Held noch zu klein: Statt seine Widersacher mit Monsterwumme oder Klingen zu zerlegen, greift Rascal zu einem Mitbringsel aus der Gegenwart – seiner Wasserpistole. Aber Tropfenschauer und Feuchtigkeit allein erweichen die hartgesottenen Rittersleut noch nicht: Erst wenn Rascal seine Wunder-Wumme mit Seife geladen hat, geben die Schmutzfinke klein bei. Ein Schuß, und eine transparente Blasenspur zischt durch die Luft: Wer nicht rechtzeitig aus der Ziellinie hastet, wird in eine riesige Seifenblase eingehüllt, trudelt hilflos zur Decke und löst sich mit einem "Plitsch" in feuchtfröhlichen Blasenzauber auf.

Aber Vorsicht: Seife ist im dreckstarrenden Mittelalter Mangelware. Habt Ihr erstmal alle Blasen in die Luft gepustet, müßt Ihr bis zum nächsten Waschzauber den ungemütlichsten Zeitgenossen aus dem Weg gehen. Rascal schlägt ein, zwei flinke Haken, läßt träge Klötze wie Wachsoldaten oder Oger links liegen und flüchtet durch die nächstbeste Pforte.

Macht auch vor bärtigen Soldaten im Vorruhestand nicht halt: Der Wächter ist nur mit Kettenhemd und Waffenrock gepanzert.

Schweißnass und kraftstrotzend: Der Schmied hat seine Muskulatur mit Hammer und Amboß gestählt.

Rötlicher Light-Sourcing-Schimmer und transparente Lichtkegel: Durch die Fenster fallen Sonnenstrahlen ein.

Rundspurt um eine Ufo-förmige Alien-Behausung

Kommt Furgus von links, schwenkt die Kamera nach unten.

Abenteuer aus Pandoras Schatztruhe

WORK in PROGRESS

Crystal Dynamics' Narrengespann knackt die Pandora-Box: In "Pandemonium 2" bricht das Jump'n'Run-Chaos los – mit vertrottelten Polygon-Aliens und intergalaktischem 3D-Szenario.

Sternenschweif

Crystal Dynamics, die Erfinder des 3D-Jump'n'Runs "Pandemonium", kontern die aktuelle Ufo-Welle mit einem neuen Hüpfspielulk: In "Pandemonium 2" tummelt sich Euer närrisches Duo nicht zwischen Ritterburgen und irdischen 3D-Gemäuern, statt dessen gehen die beiden Spaßmacher auf galaktischen Entdeckungsrundgang. Dabei wurde eine Hälfte des bewährten Heldenduos ausgetauscht: Während die Zauberschülerin Nickie den irdischen Herd hütet, hängt sich Freund Furgus im mittelalterlichen Render-Forst an einen Kometenschweif – und an eine üppige Alien-Emanze in luftiger Zigeuner-Kluft.



Neues Geschicklichkeits-Feature: Eure Charaktere hangeln, kraxeln und klettern über schwindelerregende 3D-Abgründe.

Was auf Mutter Erde als beschaulicher Hüpf-Ausflug begann, wird in den Weiten des Weltalls zum Krieg der Sterne: Zwischen Saturn-Ringen und Asteroidenschotter sind noch flinkere Reflexe als im heimischen Mittelalter gefragt – denn wo sich jede Menge Monster und außerirdische Kulturen eingenistet haben, herrscht buntes Treiben. Wer futuristische Szenarien und schrille Flipper-Parcours mit überlegener Geschicklichkeit meistern will, zieht wie im Vorgänger mit FURGUS' Begleiterin auf Hüpf-Abenteuer aus. Die überirdische Schönheit turnt mit schwarzer Nietenhose und silbernem Mini-Leibchen durch Science-fiction-Metropolen oder zugerostete Stations-Komplexe, macht bei jedem Satz eine graziöse Figur und überwindet wie die Vorgängerin weite Abgründe mit einem Doppelsprung: Ihr wartet, bis Euer 3D-Mädel den Sprung-Zenit erreicht hat, drückt den Knopf erneut, und schon



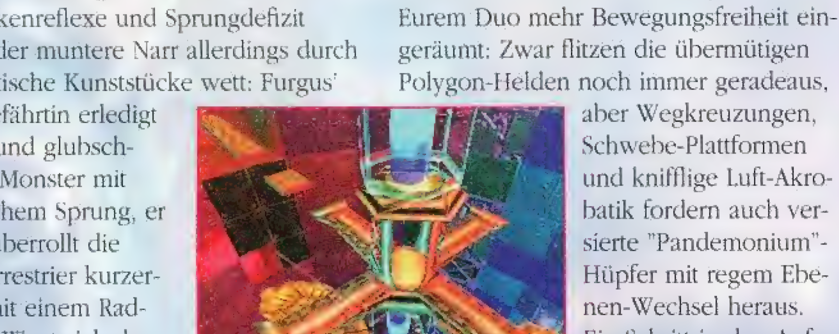
Im verqueren Maschinenturm balanciert Euer galaktischer Kabarettist über Brückenstreben und hüpft über riesige Laufräder zum Glasdach.



Wenn Furgus in luftigen Höhen der Wind um den 3D-Zinken weht, bewundert Ihr die Echtzeit-Kulissen aus der Totalen.

Unter den Mars-Metropolen gärt schmierige Abwassersuppe: In dem verseuchten Schlick tummeln sich giftige Schleimbeutel und Fische.

schraubt sich Eure Heldin durch die Luft. Gegen seine elegante Begleiterin macht Furgus eine bescheidene Figur: Der grelle Gecke wirft seine Gliedmaßen in sämtliche Himmelsrichtungen und stolpert fast über die eigenen Füße – wo die flinke Freundin mühelos hinhüpft, muß Euer Narr erst hochkraxeln. Hechelt gerade ein außerirdischer Bodyguard auf Eure Figur zu, kann Euch die zeitintensive Kletteraktion komplett aus der Bahn werfen – und sogar ein Leben kosten. Schneckenreflexe und Sprungdefizit macht der muntere Narr allerdings durch akrobatische Kunststücke wett: Furgus' Reisegefährtin erledigt Aliens und glubschäugige Monster mit klassischem Sprung, er selbst überrollt die Extraterrestrier kurzerhand mit einem Radschlag. Wagt sich der Narr aber in einen Obermotz-Hort oder erforscht eine Marsgrotte mit aggressiven Lebensformen, schwingt er seinen Stock: Als Zeichen närrischer Würde versprüht das Narren-Zepter transparente Funken, besonders dicken Monstern versengt das mystische Artefakt die Texturen-Haut.



Wegkreuzung: Ihr hechelt zum gegenüberliegenden Steg oder verharrt in der Säule, bis sich der Komplex um 180 Grad dreht.

Rätsel-Reigen

Im ersten "Pandemonium"-Abenteuer lag das Hauptaugenmerk noch auf klassischen Jump'n'Run-Elementen: Furgus und Nickie turnten von links nach rechts, das Spiel mit der dritten Dimension beschränkte sich auf rasante Kameraführung und verdrehte Polygon-Konstruktionen. Für den Nachfolger wurde Eurem Duo mehr Bewegungsfreiheit eingeräumt: Zwar flitzen die übermütigen Polygon-Helden noch immer geradeaus, aber Wegkreuzungen, Schwebe-Plattformen und knifflige Luft-Akrobatik fordern auch versierte "Pandemonium"-Hüpfer mit regem Ebenen-Wechsel heraus. Ein Schritt in den Aufzug oder eine verstellte Weiche, und schon wetzt Ihr über eine Korkenzieher-Brücke in den Hintergrund.

Crystal Dynamics' Designer haben die neuen Grafik-Elemente für knifflige Verwirrspiele und Puzzles genutzt: Ihr durchforstet unterirdische Planetenbasen nach Hebeln und Schalttafeln, aktiviert Aufzüge oder reaktiviert durch eine simple Plattformverschiebung einen stillgelegten Reaktor-Kern – nur wenn Ihr Kontrollen und Energiezufuhr

Ihr steuert den Aufzug an den leuchtenden Vektorstreben entlang und weicht transparenten Bitmap-Luftblasen aus



"Mission Elevator", die Zweite: Eure Heldin hat sich an Stahlgerüsten bis zur Aufzugplattform durchgehangelt.

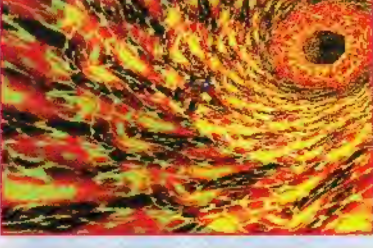




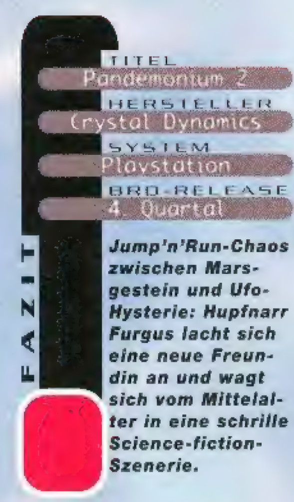


Nachdem sich Furgus die Füße wundgehüpft hat, hockt sich Euer Narr in ein bequemes Mech-Mobil: Oben seht Ihr Euren Helden im Cockpit, weiter rechts stapft der Riesenroboter über einen stählernen Laufsteg zum Hauptreaktor. Bevor Ihr durch den Energiestrahl zu einem turbulenten Tunnelflug aufbrecht, wappnet sich Euer Battlemech mit Lichtschwert und durchscheinendem Schutzschild.





in der richtigen Reihenfolge bedient, schwingt das Portal zum nächsten Level auf. Ob giftgrüner Industrieschlick, Abgrund oder knisternde Energiesperre – Umfang und Level-Design haben seit dem Jump'n'Run-Mittelalter tüchtig zugelegt. Unsere Zukunft liegt in sinistren Megaplexen, Turmbauten und submarsianischen Mech-Hangars - und die bieten dem Designer-Geist allesamt mehr Platz als Jagdschlösser oder ein Zauberhain. Astronomische Sprungdistanzen und Überschläge gehören zum Alltag des intergalaktischen Possenreißers: Zeitweise preschen Eure Narren länger über den Bitmap-Horizont als die Texture-Fliesen, elektrisch geladene Plattformen halten Eure Helden mit Elektroschocks in der Luft und wirbeln Euch von einem Hindernis-Parcours zum nächsten. "Pandemonium 2" ist rasanter als der Vorgänger, die rassige Heldin ist – im Gegensatz zu Hüpf-Girlie Nickie – auch eine Partie für ältere Jump'n'Run-Semester. Verzauberte Pilzwälder, Sandwüsten und Höllen-Exkurs machen sich gegen die "Pandemonium 2"-Kulissen wie ein Spielplatz aus: Crystal Dynamics' Hupf-Exzess wirkt wie eine Achterbahnfahrt mit Nonstop-Ticket. *rb*



TITEL: Pandemonium 2
HERSTELLER: Crystal Dynamics
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: 4. Quartal

FAZIT

Jump'n'Run-Chaos zwischen Marsgestein und Ufo-Hysterie: Hupfnarr Furgus lacht sich eine neue Freundin an und wagt sich vom Mittelalter in eine schrille Science-fiction-Szenerie.



Eure Heldin aus der Nahaufnahme: Die Polygon-Proportionen sind weiblicher als bei der spröden Närrin Nickie.



Mit dem Standard-Dauerfeuer geht schon die Post ab, doch mit schnellem Tasten-Gehämmer schraubt Ihr die Killer-Kadenz bis auf das Doppelte hoch: Ein Inferno!

Lenkraketen heften sich selbsttätig an die Soldateska und sorgen für zahlreiche (grüne) Blutlachen.

Mit dem jederzeit zuschaltbaren Missions-Briefing (links) und der drehbaren Karte (Mitte) behaltet Ihr die Übersicht. Rechts die Ergebnis-Tabelle mit der Leistungs-Statistik.

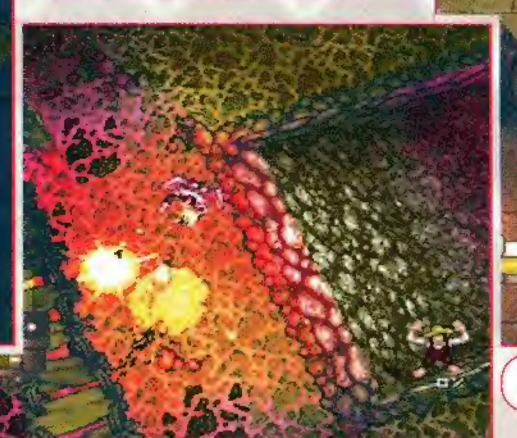
INDUSTRIE

Im Raketen- und Patronenhagel intelligenter Mech-Roboter kennt Ihr kein Pardon: Die beste Waffe wird siegen...

Der "Machine Hunter" durchstreift anfangs noch spärlich bewaffnet sein scrollendes, von oben sichtbares Kampfgelände: Mit zwei Schnellfeuer-Colts müht Ihr Euch langsam vornübergebeugt mit Gicht-Rücken durch die mehrere Stockwerke hohen Komplexe. Fällt Euer Alter Ego ein Stockwerk nach unten, zoomt die Kamera mit – die Größe Eurer Spielfigur bleibt immer gleich. Zusätzlich stellt Ihr im Optionsmenü die Kameraperspektive ein: Normalerweise rotiert das Spielfeld je nach Marschrichtung um Eure Figur herum, mit der "fixed"-Einstellung dreht sich dagegen die Figur selbst, lediglich die Polygon-Fabriken scrollen. Mit den Symboltasten legt Ihr dabei in acht Richtungen (wie schon beim Klassiker "Robotron") auf herumstreunende Cyber-Soldaten und Riesenraupen an. Doch auf der Suche nach Gefangenen halten Euch schon bald mächtigere Gegner auf: Roboter-Wächter wie Spinnen, Panzer und Cyborgs schlucken jede Menge Blei und jagen Euch Flammenstöße und Raketen um die Ohren. Doch deren völlige Vernichtung ist von Nachteil: Schießt die massiven Stahlkolosse erst bewegungsunfähig, um sie danach zu besetzen. Mit diesem Körperwechsel marschiert es sich nämlich nicht nur erheblich schneller über Rampen, Treppen, Stege und Arenen, mit der gestiegenen Feuerkraft blast Ihr sogar bisher respektable Soldaten-Haufen im Handstreich aus dem Weg. Die Roboter-Familie, die es zu erobern gilt (siehe



Links erkennt Ihr das Extra-Info: Ein grünlicher Kasten zeigt die Power-Ups.



Selbst unter Wasser operiert Euer Droide: Mit wasserfesten Raketen auf Geiselsuche.

Die erste Spielstufe macht Euch mit der zoomenden Von-Oben-Perspektive vertraut.

Ganz oben und oben: Im Minen-Abschnitt pflanzt Ihr eine Zeitbombe in's Herz eines Hochofens.

Neben Suchraketen (ganz oben) helfen Euch auch begrenzte Smart-Bomben (oben rechts) mit überlegener Feuerkraft: Instant-Matsch zum Mittag!

-INFERNO

Kasten unten), hat für jeden Action-Helden das passende Kaliber im Angebot. Neben stürmischen Angriffsscharmützeln und bildschirmfüllenden Abwehrgefechten mit bis zu zehn anrückenden Killern gleichzeitig müßt Ihr auch strategisches Geschick beweisen: Kreuz und quer über das mehrere Dutzend Bildschirme große Spielfeld sind Energie- und Power-Up-Boni verteilt, die Ihr nur mit Übersicht zu Eurem Sieg einsetzen könnt. Prägt Euch vor allem den genauen Verlauf der verwinkelten Gänge gut ein: Nach einer Sprengung im Minenbereich etwa habt



Doppelt gespielt schießt schneller: Als Duo müßt Ihr wegen des Splitscreens einige Übersichts-Einbußen hinnehmen.

Ihr nur knapp zwei Minuten Zeit, das völlig verwüstete und in Mutantenblut getränkte Schlachtfeld zu verlassen. Teleporter helfen Euch beim Rückzug in sichere Ecken, an einem Energiebrunnen könnt Ihr selbst dem Ansturm gieriger Riesenskorpione genüßlich abwehren. Verwirrt Euch die Level-Architektur zu sehr, schaut Ihr auf der scrollenden Gitternetz-Karte nach den nächsten Extras und der Position des Exit-Portals. Auf der Karte dürft Ihr Extras, Gegner und Missionsziele einzeln an- und ausschalten, um nicht vollends den Überblick zu verlieren. Technisch gibt sich "Machine Hunter" keine Blößen: Mit Explosionen, Zielsuchraketen und Lichteffekten im Dutzend billiger geht vielleicht der Widerstand der feindlichen Truppen, nicht aber Eure Playstation in die Knie. Zwei Spieler zugleich können sich ebenfalls an der Vernichtungsmission versuchen: Im vertikal geteilten Bildschirm leidet allerdings etwas die Übersicht im Gefecht. Kämpft Ihr das erste Mal, reibt Ihr Euch ob des Effektspektakels die Augen: Hardcore-Action mit Kurzweil-Garantie! *cb*

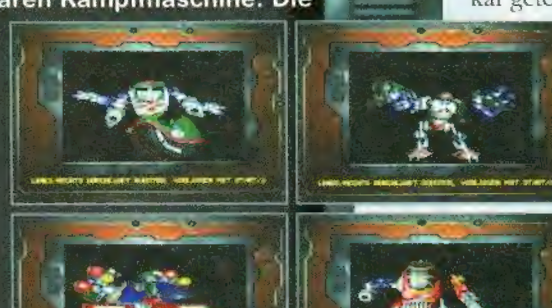
TITEL: Machine Hunter
HERSTELLER: MGM
SYSTEM: Playstation
URD-RELEASE: September

FAZIT

Brutales High-speed-Ballerspiel, daß sich auf die Faszination totaler Zerstörung verläßt. Komplexe Levels sorgen für Grübel-Anforderungen.

KANONEN & RAKETEN

Anfangs seid Ihr nur der hoffnungslos unterlegene Colt-Jongleur aus den "Western von gestern", doch mit jedem übernommenen Cyber-Pistolero rüstet Ihr Euch mehr zur unbesiegbaren Kampfmaschine. Die knapp zehn Wirts-Roboter (siehe rechts) tragen von der Gatling-Maschinenkanone über Flammenwerfer bis hin zu Zielsuch- und Streuraketen alles, was die Waffentechnik im Jahre 2200 ersonnen hat: Besondere Power-Projektile sind zwar begrenzt, doch mit dem Standard-Repertoire des jeweils besetzten Droiden braucht Ihr nicht zu sparen. Mit Dauerfeuer und Sperrbeschuß taucht Ihr Fabrikhallen in unwirtliches Mündungsfeuer und laßt Kompanien an Cyborg-Wächtern in Ihr Verderben laufen...





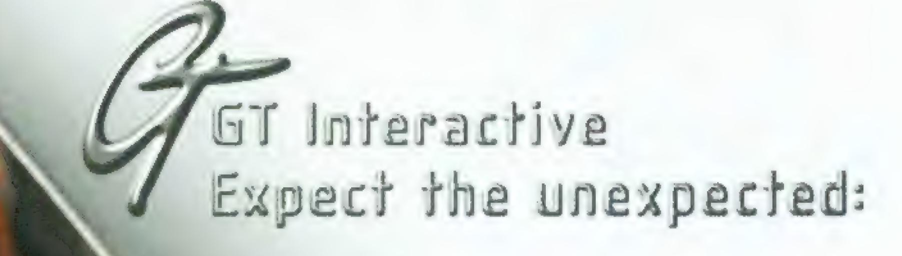
Weltpre

das

ODDWORLD INHABITANTS



Entwickelt von Oddworld Inhabitants:



miere im September:
Das erste Game,
dich im Auge behält.



Das erste Game mit A.L.I.V.E.-Technologie – es reagiert flexibel auf deine Spielweise. Das erste Game mit eigener Sprache. Das erste Game, das völlig abgedrehte 3D-Sequenzen flüssig ins Spiel einbindet. Das erste Game, in dem du zum Helden oder zur Salami werden kannst. Abe's Oddysee ist mehr als ein Game: eine Revolution.



Fußball-Saison 97/98 CHAMPIONS LEAGUE

Im Angesicht des Bundesliga-Kickoffs werfen wir einen Blick auf die Soccer-Sensationen der kommenden Saison. Im Fokus unserer Fussball-Rundschau steht Psygnosis' "Power Soccer 2".



Mit aufwendigen Animations-Programmen werden die Bewegungsabläufe koordiniert



Wie die meisten anderen Fußball-Simulationen läßt Euch "Power Soccer 2" bei der Sicht-Perspektive...

Dortmund hat die Champions League gewonnen, Schalke den UEFA-Cup, Bayern ist Meister und in Kürze spielt die halbe Bundesliga auf internationalem Parkett: Die Voraussetzungen für gnadenlose Fußball-Begeisterung könnten kaum besser sein. Dem sind sich natürlich auch die Spiele-Entwickler bewußt und forcieren im Vorfeld der Weltmeisterschaft '98 die Abteilung Anstoß.

Auf dieser Doppelseite zeigen wir Euch alle angekündigten Fußballsimulationen für 32- und 64-Bit-Konsolen – wie man anhand der Tabelle rechts unten sieht, sind das eine ganze Menge Titel. Während einige Firmen erst 1998 in das Geschehen eingreifen, setzt Psygnosis bereits zum Feintuning an. „Power Soccer 2" entsteht gerade in Frankreich; verantwortlich zeichnet dasselbe Team, vom dem schon der Vorgänger „Adidas Power Soccer" in Szene gesetzt wurde. Zwar müssen wir diesmal auf das Product-Placement von Adidas verzichten, dafür nützt Psygnosis den CD-Speicherplatz für geschwätzige Online-Reportagen. Als Plaudertasche konnte man den RTL-Kommentator Marcel „Dreitagebart" Reif gewinnen – hoffentlich zeigt er in digitaler Form etwas mehr Temperament als bei seinen TV-Übertragungen. Damit die Abwechslung nicht zu kurz kommt, wurden 200 Reif-Sprüche digitalisiert, die in Verbindung mit Zuschauer-Soundeffekten und Stimmungs-Jingels in Dolby Surround über die Lautsprecher tönen.

Spielt man die Vorab-Version von „Power Soccer 2" zärtlich an.

ERSTE BUNDESLIGA

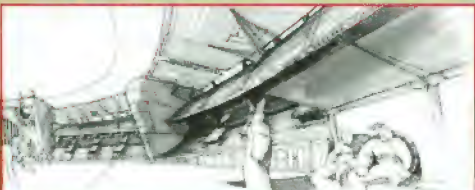
RANGLISTE DER AKTUELLEN FUßBALLSPIELE

	1	2	3	4	5
Titel	ISS 64	Worldwide Soccer	ISS Pro	Adidas Power Soccer[1]	FIFA Soccer 97
Hersteller	Konami	Sega	Konami	Psygnosis	Electronic Arts
System	N64	SA	PS	PS	SA/PS
Test in Ausgabe	6/97	10/96	7/97	5/96	2/97 & 5/97
Spielspaß	91%	80%	77%	77%	77%

	6	7	8	9	10
Titel	Goalstorm	FIFA 64	Olympic Soccer	Euro 96 England	Ran Soccer[2]
Hersteller	Konami	Electronic Arts	Eidos	Sega/Gremlin	Gremlin
System	PS	N64	PS	SA	PS
Test in Ausgabe	3/96	5/97	8/96	8/96	5/96
Spielspaß	72%	69%	69%	62%	58%

[1] Abwertung um 1%. Wertung gilt auch für das kürzlich ausgelieferte, aber nur minimal überarbeitete "Adidas Power Soccer International".

[2] Heißt nur in Deutschland "Ran Soccer", ansonsten als "Actua Soccer" erhältlich.





Schöner als die Bundesliga: Nach obigen Bleistift-skizzen wurden die verschiedenen Stadien gerendert.



Licht aus, Spot on: Unter Flutlicht-Bedingungen werfen die Spieler Schatten.

Mit vollem Einsatz jagt der rote Kicker seinem Widersacher den Ball ab



Maximal vier Spieler dürfen gleichzeitig ran; farbige Dreiecks-Markierungen sorgen für die richtige Zuordnung.



Und wieder vorbei: Wir wissen zwar nicht, ob da gerade Jürgen Klinsmann auf's Tor geschossen hat, aber vorläufig bleibt's beim torlosen Unentschieden...

Mit einem feinfühlig gezirkelten Freistoß überwindet Ihr auch diese Mauer





...beinahe freie Wahl. Ganz unten erkennt Ihr jeweils die Übersicht mit gekennzeichnetem Bildschirmausschnitt.

fallen auf den ersten Blick die wesentlich eleganteren Bewegungsabläufe der Kicker auf, die natürlich im Standbild nicht ganz so gut rüberkommen. „Power Soccer 2" muß sich in Sachen Animationen vor keinem anderen 32-Bit-Kick fürchten und wird sich in dieser Hinsicht vor allem mit Konamis „ISS Pro" um die Spitzenposition balgen. Die realistischen Motion-Capture-Optiken sind nicht die einzigen Vorzüge: Psygnosis will durch unzählige Special-Moves für bestimmte Spieler den Action-Modus besonders betonen. Während die Simulationsfreunde mit den üppigen Standard-Features glücklich werden, lernen progressive Kicker ganz neue SFX – vielleicht lockt Ihr damit auch gestandene Prügel-Protagonisten vor's Joypad. Schließlich müßt Ihr ja den Vier-Spieler-Modus mal ausprobieren...

Weiterhin hat sich Psygnosis mit dem Stadion-Design beschäftigt und 30 verschiedene Arenen gerendert: Egal, welches Wetter gerade vorherrscht, über 200 Elite-Mannschaften aus Deutschland, England, Spanien, Italien und Frankreich werden schon das angemessene Stadion finden. Nebenbei stehen jede Menge National-Teams zur Verfügung, die sich bei der individuell konfigurierbaren Europameisterschaft treffen. *mg*

TITEL
Power Soccer 2
HERSTELLER
Psygnosis
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
4. Quartal

FAZIT

Technisch hochkarätige Fortsetzung von "Adidas Power Soccer" – bessere Animationen, mehr Special-Moves und Kommentar von Marcel Reif.

FOOTBALL IS COMING HOME...
...ALLE ANGEKÜNDIGTEN FUßBALLSIMULATIONEN

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	TERMIN	BESCHREIBUNG
4-4-2*	Virgin	PS/SA	k.A.	Fußballsimulation von Arc Developement, die aufgrund von Qualitätsproblemen momentan auf Eis liegt. Eine Veröffentlichung ist eher unwahrscheinlich.
Allstar Soccer	Eidos	PS	August	Actionlastiges Fun-Fußball, das zumindest in der Vorabversion nicht besonders gefiel. Abschließender Test folgt in der nächsten Ausgabe.
FIFA: Road to World Cup '98	Electronic Arts	N64	1998	Keine richtige „FIFA Soccer"-Fortsetzung, sondern das Spiel zur WM '98. EA verspricht hoch und heilig, die Scharte „FIFA 64" auszumerzen.
Kick Off '97	Anco/Maxis	PS	4. Quartal	Schneller Action-Kick von der englischen Sportspiel-Schmiede Anco. Wenig Grafik-Schnickschnack, dafür flüssig, optionsreich und ohne Technik-Trouble.
Lars Ricken Soccer*	BMG	PS	1998	BMG-Entwickler Z-Axis (ehemalige EA-Sports-Leute) arbeitet an einer ernsthaften Fußballsimulation – natürlich auf Polygon-Basis und extrem optionsreich.
Power Soccer 2	Psygnosis	PS	4. Quartal	Technisch hochkarätige Fortsetzung von „Adidas Power Soccer". Die französischen Entwickler setzen insbesondere auf Special Moves einzelner Spieler.
Super Football Champ	Mindscape	PS	3. Quartal	Extrem actionlastiges Gebolze, das Taito schon vor längerer Zeit in Japan veröffentlicht hat. Zumindest der Import war spielerisch eher mittelmäßig.
UEFA Champion's League	Sony	PS	1998	Sony hat sich für drei Jahre die Rechte an der Champion's League gesichert. Entwickelt wird der Titel von Sony England („Total NBA") – ein gutes Zeichen.
UEFA Soccer	Ocean	PS	1998	Ambitionierte Fußballsimulation mit UEFA-Lizenz: 17 Stadien, über 50 Nationalteams und superflüssige 3D-Umgebung – wir sind gespannt!
Ultra Soccer*	Acclaim	N64	1998	Entwickler Probe orientiert sich an Konamis "ISS 64" und will insbesondere den Simulationsaspekt betonen – samt Original-Stadien & Spezial-Training.
Worldwide Soccer '98	Sega	SA	3. Quartal	Spielerisch und optisch hervorragende Fortsetzung des letztjährigen Top-Hits. In Japan als „Victory Goal '97" seit mehreren Monaten ausgeliefert.

* vorläufige Titel


Schußfahrt zur Brücke: Die extrem schnellen CPU-Fahrer sind harte Brocken!


Fahrt Ihr in der Cockpit-Perspektive, schaukelt vor Euch die Instrumententafel.

Biker-Festival

Die "Moto Racer" veranstalten ein ultraschnelles Motorrad-Spektakel auf der Playstation – und Ihr seid mit dabei!

TITEL	Moto Racer
HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	Oktober

FAZIT

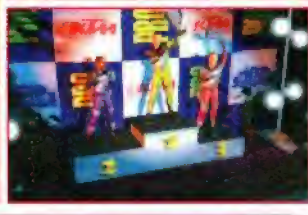
Nimm 2: "Moto Racer" simuliert sowohl schnelle Straßenrennen über Asphalt als auch heftige Cross-Sprünge in der Schlamm-Arena.



Die Palette rasanter Zweirad-Rennspiele ist klein. Erscheint alle paar Monate einmal ein neuer Bike-Titel, enthält er meist nur eine mickrige Anzahl Strecken und eine begrenzte Zweiradauswahl.. Da kommt "Moto Racer" gerade recht: Der Zweirad-Wettkampf der französischen Designer Delphine ("Flashback", "Time Commando") setzt auf Vielfalt. Denn neben der opulenten Streckenauswahl (siehe Kasten) überrascht den PS-Freak auch die Option, zwischen kraftvollen Straßenmaschinen und robusten Cross-Rädern zu wählen. Nach einigen Übungsrunden wird's ernst: Wer mit knapp 300 Sachen über den Küsten-Highway brettert, sollte zumindest grob über den Verlauf des Kurses Bescheid wissen, um die bulligen PS-Monster überhaupt auf der Straße halten zu können. Rammt Ihr die Absperrung oder rast in eine Tunnelwand, fliegen Mensch und Maschine in hohem Bogen durch die Luft. Knochenbrüche werden zum Glück nicht simuliert, einige Sekunden Regenerationszeit benötigt Ihr nach einem Sturz jedoch schon. Zu vorsichtig dürft Ihr aber auch nicht fahren: Die acht CPU-Konkurrenten sind ausgekochte PS-Profis, die Ihr nur mit permanentem Gasfuß ein- oder gar überholen könnt.

Ganz anders im Motocross: Mit gut gefederten Spezialmaschinen dosiert Ihr das Gas bei meterhohen Sprüngen und engen Kurven exakt, um Euch nicht zu überschlagen oder auf Matsch und Schnee aus der Ideallinie zu driften. Zwei Perspektiven stehen zur Wahl, und beide sind sehr gut spielbar: In der Ansicht von hinten erkennt Ihr Kurven und überholwütige Fahrer etwas besser. Spielt Ihr in der Cockpit-Ansicht, steht




Der Lohn harter Drängeleien an Canyon (links) und Wüstendorf (recht oben): Die Siegerehrung auf dem Treppchen (rechts).


Die maximale Sprunghöhe eines Cross-Bikes? Euer fliegender Gegner (links oben) möchte es gerne wissen.

ZWEI RÄDER AUF 32 BIT

MOTORRAD-FLITZER IM ÜBERBLICK



Titel	Hang On '95 GP	Int. Moto X	Jet Rider	Manx TT	Road Rash
Hersteller	Sega	GT Interactive	Sony	Sega	Electronic Arts
System	Saturn	Playstation	Playstation	Saturn	Saturn/Playstation
BRD-Release	1995	1996	1996	1996	1996
Bemerkung	Zähe Polygon-Neuauflage des Automatenhits von 1986.	Rucklige, aber umfangreiche Cross-Rally über 40 Strecken.	Auf Wasser und zu Lande: Bikerhorde überfällt den Strand.	Nur zwei Kurse: Flotte Arcade-Adaption ohne Langzeit-Appeal.	Umsetzung des 3DO-Klassikers: Hardrocker schlagen Streifen-Cops.





ARENA-CROSS & SPEED-OVERKILL

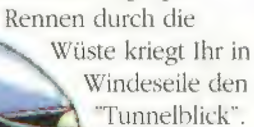
Passend zu den zwei Motorrad-Typen "Cross" und "Straße" sind auch die "Moto Racer"-Kurse ausgewählt: Drei Offroad-Strecken in Schnee, Schmutz und Wildnis werden von drei Asphalt-Abschnitten komplettiert, die Euch u.a. in die Wüste und an einer malerischen Küste vorbeiführen. Trotz in der frühen Alpha-Version gelegentlich auf-"ploppender" Streckenteile ist die Sicht weiter als in einem durchschnittlichen Nintendo-64-Rennspiel – teils erkennt Ihr den Fahrer-Pulk schon auf einen Kilometer Distanz. Bis jetzt sind vier Kurse fertig, neben den restlichen zwei "normalen" Abschnitten arbeiten die Designer noch an einem geheimen Bonus-Szenario, das Ihr als Belohnung für den Grand-Prix-Sieg erhaltet.



die Instrumententafel vor Euch. Bei "Manx TT" verwirrte Euch dabei noch ein stark kippender Horizont – die Entwickler von Delphine minderten das Kippen und drehen das Cockpit etwas zur Seite – so erhaltet Ihr einen dynamischen Renn-Eindruck ohne Schwindelgefühl. Die technische Seite begeistert schon im Alpha-Stadium mit schneller Grafik und realistischem Motor-Sound: Beim Highspeed-Rennen durch die Wüste kriegt Ihr in Windeseile den "Tunnelblick". Von der fertigen Version (Herbst) soll auch der Link-Modus unterstützt werden. *cb*



Pad-Konfiguration: Auch die geplante Rüttel-Version des Analog-Pads wird von "Moto Racer" unterstützt.







Die Sprünge in der Cross-Arena sind am besten durch gefühlvolles Gasgeben zu beherrschen: Ständig Vollgas führt zu Stürzen!

ACCLAIM SPORTS

Teamgeist statt Einzelkämpfer, Liga-Zertifikat statt Filmlizenz: Mit einem starken Aufgebot an Sportspielen geht Acclaim in die Saison 97/98.



Mit Unterstützung zweier Multitaps greifen bei "NHL Breakaway '98" bis zu acht Joypad-Besitzer zum Schläger

Zoomen ohne Reue: Auch aus nächster Nähe sehen die Spieler außergewöhnlich hübsch aus.

Das neue Management bei Acclaim hat nicht nur den Leitspruch Qualität statt Quantität herausgegeben, sondern auch seine Liebe zu Sportspielen entdeckt. Angespornt durch den Erfolg mit dem „NFL Quaterback Club" und den „NBA Jam"-Titeln wurde das „Acclaim Sports"-Label gegründet. Ziel ist es, alle Lieblings-Sportarten der westlichen Wohnzimmer-Athleten abzudecken – EA Sports hat den Weg vorgegeben. Die ersten beiden Titel der aktuellen Saison sind grundverschieden: Während „Quarterback Club" die Fortsetzung einer Serie ist, betritt Acclaim mit „NHL Breakaway" Neuland. Anläßlich eines Besuches von Acclaims Stefan Luludes in unserer Redaktion konnten wir uns persönlich von der Vorzügen der Eishockey-Simulation überzeugen. Die Playstation-Version ist am weitesten fortgeschritten und macht technisch einen überzeugenden Eindruck. Fließende Animationen der Polygon-Cracks, detailreiche Zooms bei Nahansicht (inklusive unterschiedlich gebauten Spielern), absolut ruckfreie Stadion-Kamerafahrten bei höchstem Tempo – und alles im hochauflösenden Modus der Sony-Konsole. Außerdem setzen die Entwickler auf Strategie und Taktik: Ganz im Sinn amerikanischer Detail-Verliebtheit kann man bestimmte Spielzüge einüben, sein Team mit einem Punkte-System gezielt verbessern und in uferlosen Statistiken wälzen. Bis zu acht Personen greifen zum Joypad, Lizenzen der NHL und NHLPA garantieren authentische Teams samt Kader. Mit „NHL Breakaway" greift Acclaim nach dem Stanley Cup – Electronic Arts und Virgin werden es schwer haben, mit ihren 98er-Updates Paroli zu bieten. Während im NHL-Sektor die Playstation Vorrang hat, dürften NFL-Anhänger zunächst die N64-Fassung spielen: Iguana zeigt mit ihrer Vorab-Version für die 64-Bit-Konsole, daß sie neben Ego-Shootern („Turok") auch atemberaubende Sportsimulationen inszenieren können. Grafisch überflügelt „NFL Quaterback Club '98" alle 32-Bit-Football-Spiele, lockt mit einer hochauflösenden Grafik jenseits aller Maddens. Unterstützung beim Spieldesign erhält Iguana von Superbowl-Champion Brett Favre. *mg*

Die Zuschauer gröhlen in Erwartung eines Top-Spiels

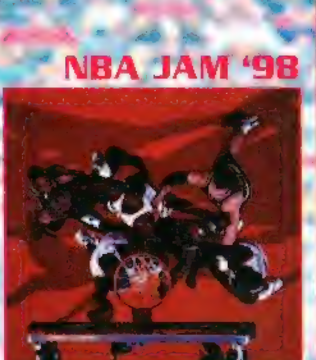




Farbenfroh, aber trotzdem übersichtlich: Mit flotter Menü- und Statistik-Präsentation lockt Acclaim die NHL-Freaks vor den "Breakaway"-Bildschirm.

Auch bei "NHL Breakaway" habt Ihr die Wahl aus mehreren Perspektiven

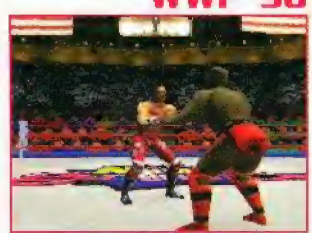
NBA JAM '98



Keine extremen Sinnlos-Dunks, sondern packende Basketball-Action mit taktischer Note: Erstmals turnen fünf Spieler pro Team auf dem polygonalen Basketball-Court eines „NBA Jam"-Titels herum und richten sich nach brandneuen Coaching-Anweisungen. Als Zugabe gibt's den „2 on 2"-Jam-Modus.

SYSTEM PLAYSTATION NINTENDO 64 BRD-RELEASE 2. QUARTAL 98

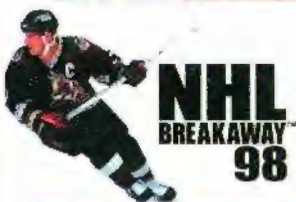
WWF '98



Mehr Animationen, mehr Würfe, mehr Knochenbrüche: Die Neuauflage der legendären Wrestling-Spiele schmückt sich mit den aktuellen WWF-Heroen, Vier-Spieler-Modus und extravaganten Kampf-Manövern. Vielleicht hat ja sogar Dennis Rodman einen Gastauftritt...

SYSTEM PLAYSTATION NINTENDO 64 BRD-RELEASE 2. QUARTAL 98

NHL BREAKAWAY 98



Optisch berauschendes Polygon-Eishockey, das als einziges Acclaim-Sportspiel für alle drei Konsolen erscheint: Unsere Vorabversion für die Playstation spielte sich ausgezeichnet und sagt „NHL Powerplay Hockey" (Virgin) und „NHL Hockey" (EA Sports) den Kampf an.

SYSTEM PLAYSTATION N64, SATURN BRD-RELEASE 97/98

ULTRA SOCCER

Rechtzeitig zur Fußball-Weltmeisterschaft in Frankreich bittet Acclaim zum Anstoß: In den englischen Probe-Labors entsteht gerade ein 64-Bit-Soccer, das sich vorgenommen hat, Konamis „ISS 64" vom Champions-League-Thron zu stoßen. Wir sind gespannt!

SYSTEM NINTENDO 64 BRD-RELEASE 2. QUARTAL 98



NFL QUARTERBACK CLUB '98





Erste American-Football-Simulation fürs N64 – und die sprengt optisch alle Dimensionen. „Turok"-Erfinder Iguana hebt die erfolgreiche „Quarterback Club"-Reihe auf 64-Bit-Niveau – mit Hilfe von Brett Favre.

SYSTEM PLAYSTATION NINTENDO 64 BRD-RELEASE 4. QUARTAL

MECHA

Square erklärt den Krieg der Roboter: Die "Front Mission"-Kolosse ziehen ins zweite Taktik-Gefecht und nieten an der "Alternative"-Front ihre Action-Gegenstücke um.

Polygon-Bauten und transparentes Bitmap-Feuer: Die "Front Mission 2"-Areale sind frei schwenkbar.

Front-Mission-Doppelpack

Squares Mech-Armee rüstet zum zweiten Taktik-Scharmützel. In der Nintendo-Episode von 1995 brachtet Ihr Eure Strategie-Giganten noch an eine isometrische Bitmap-Front, in der Playstation-Fortsetzung sind Sprite-Bauten und 2D-Flachland echten Polygon-Objekten gewichen. Ob lichterloh brennendes Stadtviertel, zugewucherte Hügellandschaft oder Dschungel – sämtliche Szenarien wurden geschickt aus 3D-Elementen und versetzten Ebenen konstruiert. Allein Eure Roboter-Einheiten hüpfen als klassische Sprites durch die Landschaft und loten ihren Bewegungsradius über markierte Bodenfliesen aus. Hintergrundobjekte und 2D-Einheiten werden beim Heranzoomen weichgezeichnet – ein Effekt, den sonst nur N64-Besitzer oder PC-Piloten mit teurer 3D-Karte genießen. Erst wenn Spieler-Mechs und Gegner im selben Feld stehen, wird in den Gefechtsmodus umgeblendet: Wie im 16-Bit-Vorgänger wird der Maßstab vergrößert, Eure 2D-Maschine macht einem massiveren Polygon-Gegenstück Platz. Jedes Element der Strategiekarte wurde detailgenau in die exaktere Kampfoptik übernommen. Die 3D-Modelle Eurer Riesen-Roboter nehmen die Widersacher Stück für Stück auseinander, Querschläger oder Fehlschüsse demolieren die Hintergrundszenerie – im 3D-Wald knicken Bäume um, beim Straßenkampf trampeln Eure Mecha-Kolosse geparkte Autos in den Asphalt und setzen Gebäude in Brand. Doch trotz Grafikzauber dominieren taktische Finessen – neben Anime-Fans kommen regelvernarrte Battletech-Spieler auf ihre Kosten: Anstatt einfach wild draufloszuballern und den Feind Punkt für Punkt lahmzulegen, peilen Eure Mech-Piloten einzelne Körper-Partien an: Wer den gegnerischen Koloß vom Schlachtfeld fegen will, konzentriert sein Feuer auf die Torso-Panzerung und legt Salve für Salve die stählernen Innereien des Riesen frei. Trumpft Euer Gegenspieler mit überlegener Bewaffnung auf, peilt Ihr Arm- und Schulterpartien an: Ein, zwei Volltreffer auf die mechanischen Kugelgelenke, und das waffenstarrende Glied liegt nutzlos im Pixelstaub. Hat Euer Widersacher die modernere

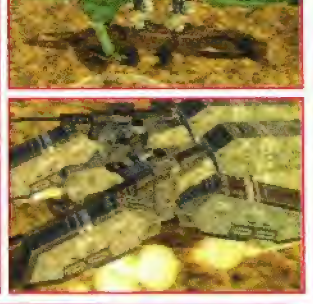


Im Mech-Hangar (links unten) rüstet Ihr Bewaffnung und Panzerung Eurer Maschine auf oder tauscht die stählernen Gliedmaßen aus.

Einhänder

Ungewöhnlich für Squares RPG- und Strategie-gefüllten Terminkalender sind die dreidimensionalen "Einhänder"-Raumschlachten: Neben deutschsprachigen Intercom-Durchsagen und rasanter Polygon-Optik verblüfft der Mech-Shooter mit ständigen Kameraschwenks. Außerdem ist der "Einhänder"-Roboter an keine vorgegebene Perspektive gebunden, sondern düst regelmäßig in den gezeichneten Anime-Hintergrund.





Die "Front Mission Alternative"-Statistiken wurden dem taktischen Vorbild nachempfunden. Auch hier beeinflußt die Mech-Rüstung direkt die Leistung auf dem Schlachtfeld.



Servo-Muskulatur oder Sprungdüsen in den Beinen, bringt Euch der gegnerische Pilot mit flinken Ausweichmanövern ins Schwitzen. Bevor Ihr den rasenden Roboter ausmanövrieren könnt, müßt Ihr mit gezieltem Bein-Bombardement sein Fahrwerk lahmlegen.

Ist Euch die datenschwangere Rundenstrategie zu träge, rüstet Ihr Euch zur Echtzeit-Schlacht: Wie "Gun Hazard" für das Super NES ist "Front Mission Alternative" die Action-Alternative zur taktischen Mecha-Mission. Im Vorgänger habt Ihr Euren Koloß durch eine zweidimensionale "Cybernator"-Szenerie dirigiert, in der Fortsetzung stapft Ihr mit einer kompletten Einheit durch weitläufiges 3D-Terrain. Neben stählernen Kolossen steuert Ihr auf kleinerem Areal sogar die Piloten aus dem Cockpit.

Euer Ufo ist auf der Fantasy-Welt zerschellt: Ihr untersucht auf dem Schrottplatz die Überreste.

Saga Frontier

Während die "Front Mission"-Spiele noch etwas Entwicklungszeit brauchen, steht die Japan-Veröffentlichung der "Romancing Saga"-Fortsetzung "Saga Frontier" kurz bevor: Das erste spielbare Demo zeigte mit pummeligen Kulleraugenhelden und knalliger 2D-Szenerie einen Titel in 16-Bit-Tradition. Allerdings sind die Protagonisten nicht auf dem Zeichenbrett, sondern im Render-Programm entstanden. Nach der 3D-Konstruktion wurden Nippon-Streiter und Cyber-Monster aus unterschiedlichen Stellungen abgelichtet und als 2D-Sprite auf der CD abgelegt. Die unterschiedlichen Stellungen des 3D-Originals werden per Animationsroutine hintereinander geschaltet: Eure Figur tippelt quer durch das Render-Dorf, zieht schräge Anime-Fratzen oder marschiert über eine Landkarte. Hier reist Eure Gruppe wie in Squares "Chrono Trigger" von einem Schauplatz zum anderen – Monster-Hinterhalte und andere Zufallsbegegnungen ersparen Euch die Designer. Erst wenn Ihr ein neues Szenario betretet (z.B. Schlösser, Dungeons oder Dörfer) und Eure Figuren wieder im vergrößerten Spiel-Maßstab gezeigt werden, wetzen die Monster ihre Messer. Wer flink ist und jeden Hintergrundwinkel im Auge behält, kann seine Helden schonen: Ihr schlängelt Eure Party zwischen den Sprite-Kreaturen hindurch oder schlagt eine andere Richtung ein – der Umweg bringt Eurer Truppe keine Erfahrungspunkte, erspart geschlauchten Nippon-Recken aber böse Überraschungen. Entgegen den "Chrono Trigger"-Keilereien wird die Marschoptik nicht beibehalten: "Saga Frontier" wechselt in den klassischen Kampfmodus. *rb*

SQUARE-NEUHEITEN FÜR DIE PLAYSTATION

TITEL	GENRE	JAPAN-RELEASE
Einhänder	3D-Action	1998
Front Mission 2	Strategie	4. Quartal
Front Mission Alternative	3D-Action	4. Quartal
Parasite Eve	Action-Adventure	4. Quartal
Saga Frontier	Rollenspiel	3. Quartal

***Anmerkung:** Leider steht noch nicht fest, ob und wann die obigen Spiele in Deutschland erscheinen.*

Zu Spielbeginn entscheidet Ihr Euch zwischen zwei Charakteren: Die süße Fuchsdame wird in ein Menschen-Mädchen verwandelt, der Roboter stürzt mit seinem Raumschiff ab.

JOBS MIT ZUKUNFT

Berufe in der Spielebranche

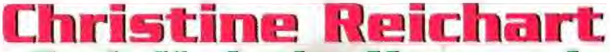
Trade Marketing Assistent/Manager

Das Handelsmarketing eines Software-Unternehmens bestimmt sein Erscheinungsbild und den Erfolg: In Kooperation mit anderen Abteilungen sowie dem Handel gilt es, zu einer optimalen Verkaufsstrategie zu gelangen.

Den Beruf des Sales Managers haben wir Euch in MAN!AC 7/97 vorgestellt – der Kontakt mit dem Handel ist notwendig, um Konditionen und Lieferverträge zu bestimmen und Richtlinien für den Außendienst zu gestalten. Kleinere Firmen bürden dem Vertrieb auch die Gestaltung der Point-of-Sale-Promotion bei Handelspartnern auf – also das Vor-Ort-Marketing direkt im Geschäft. Im Idealfall steht mit dem Trade-Marketing-Team jedoch eine zusätzliche organisatorische Stelle parat, um Konzepte, POS-Aktionen und verkaufsfördernde Maßnahmen durchzuführen. Innerbetrieblich besteht intensiver Kontakt vor allem mit zwei Stellen: Einerseits die Marketing-Abteilung, die Budgets für Produkte und Regionen vergibt, und andererseits der Außendienst, der um möglichst weitreichende POS-Unterstützung der Händler buhlt. Zwischen diesen Gegensätzen gilt es, die goldene Mitte zu finden. Um entscheidungsrelevante Informationen zu beschaffen, beschränkt man sich allerdings nicht auf Berichte des Außendienstes und eigene Marketing-Daten. Durch ständigen Kontakt mit den Handelsvertretern und Besuche bei ausgewählten Märkten erkennt man nicht nur die spezifischen Bedürfnisse einzelner Ketten, sondern kann auch überlegen, wie die eigenen Produkte in das Handelsmarketing des Geschäftspartners integriert werden kann. Liegen die erforderlichen Informationen endlich auf dem Tisch, beginnt die Konzeption von Maßnahmen: Von der Marketing-Abteilung beschaffte Materialien wie Poster, Aufsteller, Displays und Werbegeschenke werden zu Aktionsbündeln geschnürt, auch Gewinnspiele wecken Interesse beim Kunden. Ist nicht genügend Personal vorhanden, greifen bei der Konzeption von POS-Maßnahmen auch an Werbe- bzw. Event-Agenturen unterstützend ein. Mit Verkäuferschulungen soll der Handel (und damit letztendlich auch der Kunde) über eigene Produkte besser informiert werden. Über Erfolg oder Mißerfolg von Maßnahmen wird direkt mit dem Handel beraten: Beim nächsten Mal kann dann gezielt auf vorhergehenden Konzepten aufgebaut oder eine neue Idee ausgearbeitet werden. Um für den hauptsächlich kommunikativen Job gewappnet zu sein, solltet Ihr neben kaufmännischen Grundkenntnissen und Verhandlungsgeschick auch Belastbarkeit beweisen: Ohne betriebswirtschaftliches Studium und (zumindest in Form von Praktikas) eigene Marketing-Erfahrungen habt Ihr in Meetings mit geübten Handelsvertretern einen schweren Stand. Bewahrt Ihr Euch als Assistent (meist durch Unterstützung bei der detaillierten Ausarbeitung von Konzepten) trotz häufiger Streß-Situationen einen kühlen Kopf, steht Euch im späteren Verlauf der Karriere auch der Weg zu höheren Aufgaben innerhalb des firmeneigenen Marketings offen. *cb*

Eine typische Produktwerbung, wie Ihr sie im Laden seht – das Ergebnis einer guten Zusammenarbeit mit dem Handel. Aktionen wie diese werden vom Trade Marketing konzipiert und ausgearbeitet.





Christine Reichart

Junior Trade Marketing Manager, Acclaim

? Seit wann arbeitest Du bei Acclaim im Bereich Trade Marketing?

Christine: Noch gar nicht so lange: Seit dem 1. April dieses Jahres.

? Wie würdest Du "Trade Marketing" beschreiben?

Christine: Trade Marketing ist die Schnittstelle und Informationsdrehscheibe zwischen dem Vertrieb, den Handelspartnern und dem klassischen Marketing.

? Welche Aufgaben sind am wichtigsten? Wie sieht es mit der Abwechslung aus?

Christine: Mit Abstand am bedeutendsten ist die konzeptionelle Entwicklung und Umsetzung von handelsorientierten Maßnahmen. Organisation und Koordination von Promotions gehört dazu ebenso wie der Auftritt am POS, Händlerseminare, Verkaufswettbewerbe, Messen, Tagungen und auch Parties, so etwa bei der Veröffentlichung wichtiger neuer Produkte. Langeweile ist in diesem Beruf ein Fremdwort!

? Was sollte jemand mitbringen, der in diese Sparte einsteigen möchte?

Christine: Natürlich eine hohe Affinität zu Spielen! Dazu diverse Praktika während eines marketingorientierten Studiums und natürlich die Motivation, sich durch Lesen der Fachpresse branchenspezifisches Know-How zu erwerben.

? Welche Eigenschaften muß man haben, um in diesem Beruf erfolgreich zu sein?

Christine: Als absolut notwendig erachte ich sehr gute Kommunikationsfähigkeit und Organisationstalent. Außerdem sollte man in hektischen Situationen cool bleiben können: Zielorientiertes Arbeiten muß sein!

BERUFE IN DER SPIELEINDUSTRIE

Sony ★ Sega ★ Nintendo ★ PC

GAME-PLANET

Der Konsolenspezialist

Playstation

	DM
Sony Playstation	289,95
Sony Playstation,	
incl. Umbau u. RGB-Kabel	369,95
Controller Sony	39,99
Controller in Fußballvereinsf.	49,99
Game Buster	94,95
RGB-Kabel	29,99
Gun Power	79,99
Padverlängerung	24,99
NeGon	89,99
Multi Tab	49,99
Lenkrad + Pedal, High Tech	149,95
Cyber Space Brille	899,99
Analog/Digital-Pad/Stick, incl. Vibrator	99,90
Ace Combat 2*	
Agent Armstrong*	
All Star Soccer*	
Broken Helix*	
Battle Arena Toshinden 3*	
Battle Arena Toshinden 2*	
Bedlam	89,99
Beyond the Beyond (Imp.)	99,99
Blood Omen	94,95
Buster Move 2	48,99
Command & Conquer	88,95
Coolboarders 2*	
Darklight Conflict	89,95
Descent 2	79,99
Destruction Derby 2	94,95
Disruptor	69,95
Dragon Heart	89,95
Dynasty Warriors (US)	129,95
Dracula X (Imp.)	139,95
Epidemic	69,99
Excalibur	99,95
Exhumed	89,95
F1	99,95
Fantastic Four*	
Fifa`96 Platinum	48,99
Fifa´97	94,95
Gex	89,95
Hexen	89,95
Horned Owl (Imp.)	39,95
Independence Day*	89,95
Int. Superstar Soccer Pro	99,95
Jet Rider	89,95
Jupiter Strike	59,95
King´s Field 2 (Imp.)*	
Lifeforce Tenka	88,88
Lost Vikings 2	89,95

Playstation

	DM
Madden NFL´97	89,95
Mega Man X3	89,95
Micro Machines V3	94,95
Monopoly*	
Monster Truck	89,95
Moto Racer*	
Mechwarrior 2	79,99
NBA Jam Extreme	69,95
NBA In the Zone 2	88,88
NBA Live´97	88,88
Need for Speed 2	89,95
Namco Museum 1-4	89,95
Nascar Racing*	
Nightmare Creatures*	
NHL´97	89,95
NHL Face Off´97	88,88
Overblood	94,95
Panzer General 2	94,95
PGA Golf Tour´97	98,95
PGA Golf Tour´96 Platinum	48,99
Porsche Challenge	79,99
Perfect Weapon*	
Rapid Racer*	
Rage Racer	98,95
Rally Cross*	
Raven Projekt	84,95
Ray Tracers	98,99
Rebel Assault 2	94,95
Resident Evil	89,95
Road Rage*	
Sentient*	
Soul Blade	99,95
Spider	89,95
Suikoden	89,95
Swagman	98,95
Syndicate Wars	98,95
Tempest X3	89,95
The Crow	89,95
Codename Tenka (Imp.)	89,95
Time Crisis (Imp.)	179,95
Tobal NO. 1	89,95
Tobal NO. 2	89,95
Tomb Raider	89,95
Total Drivin	89,95
Trash it	89,95
Vandal Hearts	94,95
V-Rally	89,99
V-Tennis	69,95
Warcraft 2*	
Xevious 3D	89,95
Wing Commander 4	89,95

Nintendo 64

	DM
Nintendo 64 (PAL)	289,95
Nintendo 64 (Imp.)	
incl. Umbau u. Wandler	599,99
Controller Original	39,99
div. Farben	54,95
Memory Card	45,98
Memory Card 1 Meg	39,95
Memory Card 5 Meg	69,95
Game Killer	69,99
Super-Pad 64	48,99
Multinorm-Adapter	59,99
Pad-Verlängerung	29,99
Power Speed	1,00
64 Oozumo*	
Ace Driver*	
Alien Triology*	
Big Hurt Baseball*	
Blast Corps	159,95
Blast Dozer (PAL)*	129,95
Bomberman 64*	
Dark Rift	179,95
Die Schlümpfe 64*	99,00
D (PAL)*	139,95
D	189,95
Duke *	
Extreme G*	
Fifa 64	119,95
Goemon*	

Nintendo 64

	DM
Goldeneye*	129,95
Golf*	
Hex...(pal)	139,95
Hex...	189,95
Human Grand Prix	199,99
ISS 64 (PAL)	149,95
ISS 64*	189,95
Killer I... (PAL)	139,95
Killer I....	189,95
Lambogienie 64*	99,00
Mario 64	89,95
Mario Kart (PAL)	98,95
Mario Kart	189,95
Mission Impossible*	
Mortal (PAL)	149,95
Multi Racing Champion	199
Sonic Wings*	
Star Fox	199,99
Star Wars (PAL)	139,95
Star Wars	189,95
Top Gear Rally	189,95
Turok (PAL,engl.)	159,95
Turok (U....)	159,95
War Gods	179,95
Wave Race	98,95
Wild Choppers	199,01
Troublemaker*	
Troublemaker	199,01

Unser Service:

-Übersetzungen, Cheats & Codes kostenlos-
-Versandkosten frei ab 3 Spielen-
-Gebrauchtware aller Systeme auf Lager-
-wir führen auch Direktimporte-
- 24 Stunden Faxbestellung-

-Tamagochies auf Anfrage-

FRANCHISE-PARTNER gesucht!

Besuchen Sie unser

"Test & Buy Center"

Ludwig-Kenter-Str.57 57078 Siegen-Geisweid



Es gelten die Allgemeinen Geschäftsbedingungen
Preisänderungen vorbehalten
Bei verweigerter Annahme berechnen wir pauschal 50,00DM.
Keine Haftung für Druckfehler.

Händler-Hotline
Tel.: 02 71 / 89 09 88 -2

Telefon:

02 71 / 89 09 88 -0

Fax

02 71 / 89 09 88 -1



Square: Mit Namcos Know-How in die Spielhalle

Mit Unterstützung des Arcade- und Playstation-Spezialisten Namco entwickelt Square ein Beat´em-Up für die Spielhalle.

Basierend auf Namcos "System 12"-Hardware wird der noch unbenannte Automat zwar erst im nächsten Jahr fertiggestellt, dann aber zügig für die Playstation umgesetzt.
Nach der Einführung des "Aques"-Sportspielreihe, dem überragenden Strategie-Debüt "Final Fantasy Tactics" und der japanisch-amerikanischen Coproduktion "Parasite Eve" bedeutet der Arcade-Einstieg für den japanischen Rollenspiel-Experten Square einen weiteren Schritt in der expansiven Produktpolitik. Mit der "Tobal"-Serie und "Bushido Blade" hat Square bereits erfolgreich Prügelspiele vermarktet.

Wachstum pur: Tamagotchi mit 64-Bit-Muskeln

Spielzeugkonzern Bandai präsentiert sein erstes Nintendo-64-Modul mit den digitalen Kleinstlebewesen

Nach Aussage eines Bandai-Sprechers gaben die weltweit überragenden Verkaufszahlen des LCD-Spielzeugs den Ausschlag für diese Umsetzung. Nach 10 Millionen verkaufter Hosentaschen-"Tamagotchis" und einer Japan-Only-Adaption für den Game Boy nimmt der neu erstarkte Spielzeugkonzern Bandai nun an seinem ersten Nintendo-64-Modul die Arbeit auf. Von der Game-Boy-Version wurden in Japan bereits eine halbe Million Stück abgesetzt. Wann die grafisch und akustisch aufgemöbelte Nintendo-64-Fassung dort erscheint, ist jedoch noch nicht bekannt.

N64-Spielautomat: "Aleck 64"

Mit dem "Aleck 64" entwickelt der japanische Hersteller Seta ("Rev Limit") ein Arcade-Board auf Basis des Nintendo 64.

Bisher sind zwei Varianten des "Aleck" geplant: Ein Modell ist bis auf Details mit der Konsolen-Ausführung identisch, während die zweite Version bessere 2D-Fähigkeiten besitzt und mit einem zusätzlichem Soundgenerator ausgestattet ist. Für die Software-Entwicklung kann auf bekannte N64-Development-Kits zurückgegriffen werden.
Seta wird nicht nur selbst Spiele für diese Plattform veröffentlichen, sondern hat auch andere Hersteller aufgefordert, für das System zu programmieren. Die Entwicklung des "Aleck 64" wurde vor wenigen Wochen abgeschlossen, einige Einheiten bereits an ausgewählte Automatenentwickler ausgeliefert. Namen und Inhalte von den ersten Spielen stehen noch nicht fest.

Rest in Peace: Das M2 ist offiziell gestorben

Die als Nachfolger zum glücklosen 3DO geplante 64-Bit-Konsole wurde Anfang Juli ad acta gelegt.

Mit einer Pressekonferenz am 3. Juli beendete Matsushita alle Gerüchte bezüglich der seit drei Jahren geplanten 64-Bit-Konsole M2. Das Gerät, als Prototyp bereits fertiggestellt, wird laut Matsushita-Präsident Yoichi Morishita nicht in die Massenfertigung gehen. Immer wieder geisterten Veröffentlichungs-Gerüchte und Bilder zu M2-Spielen durch die Presse. Für die Rechte an der M2-Technologie hatte der japanische Elektronikkonzern erst vor wenigen Monaten rund 160 Millionen Mark an die amerikanische 3DO-Company überwiesen.

Playstick: Plastik-Nase für das Sony-Pad

Mit einem simplen Aufsatz für das Original-Pad der Playstation erhaltet Ihr ein Joystick-ähnliches Steuergerät.

Besonders die Diagonalsteuerung fällt manchen Spielern mit Sonys Original-Pad schwer: Man muß gleich zwei "Steuerkreuz-Auswüchse" auf einmal drücken. Außerdem schmerzt häufig der Daumen aufgrund solcher Druckbelastung. Der "Playstick" ist ein mit Gummibändern befestigter Aufsatz, der das Problem lösen soll. Vier verschiedene Stick-Aufsätze kommen der Ergonomie unterschiedlich großer Spielerhände entgegen: Von der flachen Scheibe, die dem Design des N64-Analogsticks ähnelt, bis zum wuchtigen "Arcade"-Zapfen, der für genaue Steueraktionen besonders geeignet ist, ist für jeden Geschmack ein Addon dabei. Beim Test konnte der "Playstick" allerdings nur teilweise überzeugen: Viele Spiele lassen sich durch den größeren Hebelweg leichter und gefühlvoller steuern, dafür fällt das etwas schwammigere Spielgefühl (der Stick "schwimmt" zu stark) negativ auf. Als Faustregel gilt: Je länger der Aufsatz, desto schwerer fallen schnelle Richtungswechsel, so daß die kurzen Scheiben- bzw. Knollensticks am vielseitigsten zu benutzen sind.
Der "Playstick" ist ein sinnvolles Gimmick für Vielspieler, die allerdings vorher testen sollten, ob sie mit dem neuen Handling zurechtkommen. Das Zubehör ist zum Preis von knapp 25 Mark zzgl. Versandkosten bei Next Generation, Postfach 200305, 45838 Gelsenkirchen (Tel.: 0209/396961) erhältlich.



Der "Playstick": Die Stick-Basis wird mit einem Gummiband am Pad befestigt, die Aufsätze sind steckbar.



Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	-	**V-Rally** – Autorennen in Matsch, Dreck und Regen: Heißbegehrt und schwer zu beherrschen, dafür mit Steuer-Langzeitspaß.	Infogrames
2	-	**Wing Commander 4** – Technik-Debakel im Weltraum: Mark Hamill kurvt im ruckligen All umher und schießt auf alte Kameraden.	Electronic Arts
3	1	**Rage Racer** – Kein Anrempeln, bitte: Wer im Techno-Gestampfe irrtümlich die Leitplanke berührt, wird umgehend überholt und muß auf Schampus verzichten.	Namco
4	2	**Soul Blade** – Ich hau' Dir in die Augen, Kleines: Als brutaler Voldo vermöbelt Ihr zarte Japano-Schönheiten und besucht Siegfrieds deutsche Trutzburg.	Namco
5	-	**Super Puzzle Fighter 2 Turbo** – Ha-Du-Ken und kein Ende: Witziges Diamanten-Columns mit eingebauter Suchtfunktion.	Capcom

...Mindscape's Mißverständnis

Kleine Richtigstellung zum Playstation-Softwareführer in MAN!AC 7/97: Mindscape's Mehrspieler-Gerase "Supersonic Racers" unterstützt bis zu acht Spieler und nicht, wie irrtümlich gemeldet, nur zwei. Außerdem tummelt sich beim "Chessmaster 3D"-Bild statt einem räumlichen Schachbrett eine "Alone in the Dark"-Polygonfigur. Wir bitten, die Fehler zu entschuldigen.

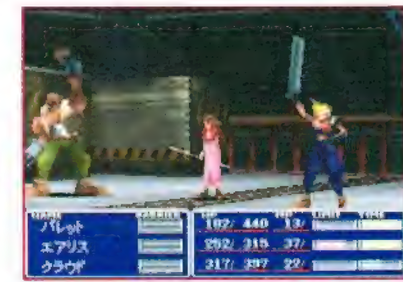




Playstation-Killerspiele: Award-Party '97

Mit Glanz und Gloria kürte Sony am 11. Juni in Tokio die bestverkauften Playstation-Spiele des Jahres 1996.

Bereits zum dritten Mal nahmen Vertreter der Software-Anbieter beträchtliche Geldpreise in Empfang. Sony belohnt nämlich im Rahmen der "Playstation Award"-Veranstaltungen die kommerziell erfolgreichsten Spiele in den Kategorien Gold (500.000 verkaufte Einheiten), Platin (eine Million), Doppel-Platin (2 Millionen) und Dreifach-Platin (3 Millionen). In den vergangenen Jahren gehörten Titel wie "Ridge Racer", "Bio Hazard" (bei uns als "Resident Evil" im Handel) und "Tekken" zu den Preisträgern. In diesem Jahr erreichten elf Spiele die "Gold"-Verkaufszahlen, darunter bekannte Titel wie "Tobal Nr. 1", "Crash Bandicoot" und das Namco-Prügelspiel "Soul Edge", aber auch hierzulande noch nicht veröffentlichte Spiele wie "IQ" (Import-Test in MAN!AC 8/97), "New Super Robot Wars" oder "Puyo Puyo Tsu". "Bio Hazard" setzte seinen Siegeszug fort und erreichte 1996 die Platin-Stufe, während "Final Fantasy 7" mit der Triple-Auszeichnung alle anderen Playstation-Titeln schon ein halbes Jahr nach der Veröffentlichung überholte. Lediglich die Kategorie "Doppel Platin" blieb unbesetzt. Beim rauschenden Fest nach der Preisverleihung gab es noch einen weiteren Grund für Sony, die Korken knallen zu lassen: Nachdem im Januar eine Party aufgrund zehn Millionen weltweit ausgelieferter Playstation-Konsolen gefeiert wurde, beziffert sich die Hardware-Verkaufszahl Ende Mai weltweit bereits auf 16 Millionen Stück.



Das erfolgreichste Playstation-Spiel: "Final Fantasy 7" bricht alle Verkaufsrekorde.



1 /- **Shining the Holy Ark** — Sega
Endlich mal ein Rollenspiel: Genre-Fans wetzen umgehend zum Software-Händler und klemmen sich hinter den Saturn.

2 /1 **Fighters Megamix** — Sega
Blaue Augen zuhauf: Beim Handkanten-Kongreß von Sega sind schlagende Argumente im Dutzend garantiert billiger.

3 /3 **Pandemonium** — Sega
Alles dreht sich, und dafür braucht man fast nichts tun: Durch konsolentypische Grafik-Schwelgereien kommt erst Pep in die Hüpfbude!

4 /- **Andretti Racing** — Electronic Arts
Rennspiele sind beliebt wie 'eh und jeh: Der US-Zirkus glänzt sogar mit zwei unterschiedlichen Fahrzeugklassen.

5 /2 **Saturn Bomberman** — Sega
Das zeitlose Multiplayerspektakel wird aus den "Top 3" gebombt: Beim nächsten Mal besser genügend Extras aufklauben!

Doppelt analog spielt besser: Sony-Analogpad

Sony veröffentlicht in Kürze ein preiswertes analoges Playstation-Joypad mit drei Funktionsarten.

Im Design zeigt sich das Analog-Pad nur leicht verändert: Die Griffe sind nun deutlich ergonomischer und bieten auch größeren Händen guten Halt. Unten wurden gleich zwei Analog-Sticks angebracht: Diese werden mit Federn zentriert und lassen sich leichtgängig mit den beiden Daumen steuern. In der Standardeinstellung bedient Ihr das Pad wie bisher: Die Analogsticks sind deaktiviert und Ihr benutzt nur das Steuerkreuz und die bekannten Tasten. Drückt Ihr einmal auf den Modus-Knopf in der Mitte des Pads, leuchtet die Betriebs-LED dagegen rot auf, und Ihr befindet Euch im "Analog Pad"-Modus. Diese Betriebsart bezieht sich auf alle Spiele, die speziell das Analog-Pad unterstützen. Ihr könnt je nach Spiel mit beiden Sticks steuern, zusätzlich stehen Euch durch Druck auf die Sticks die Knöpfe L3 und R3 zur Verfügung. Spiele wie "Ace Combat 2", "Rally Cross" und "Porsche Challenge" unterstützen diesen Modus. Alle drei Spiele steuern sich nach einiger Übung hervorragend: Insbesondere "Porsche" macht mit der analogen Doppelfunktion (Gasgeben mit rechtem Stick, Steuern mit dem linken Stick) einen Heidenspaß. Drückt Ihr den Modus-Knopf ein zweites Mal, wechselt Ihr schließlich in den "Analog Stick"-Modus: Dieser simuliert den wuchtigen Doppelstick, der bei Spielen wie "Sidewinder" und "Namco Museum 4" ("Assault") unterstützt wird. Hier verändert sich auch die Funktion einiger Symbol- und R-Tasten, um möglichst authentisch zu steuern.



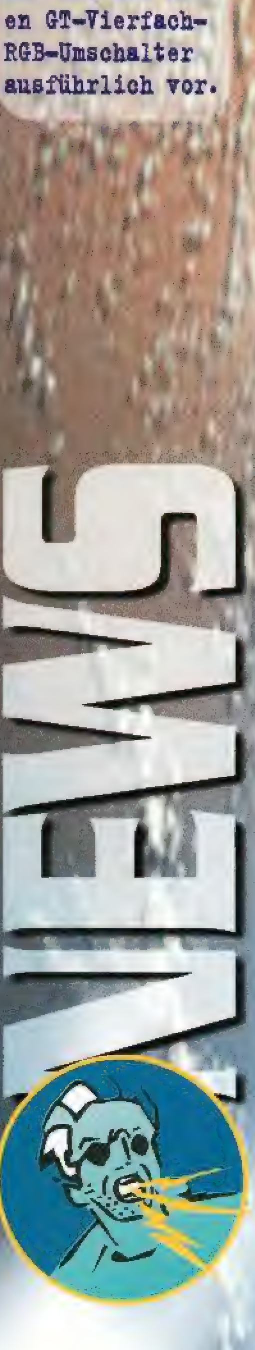
"Ace Combat 2": Eines der ersten Spiele mit voller Unterstützung des Analog Pads.

Das neue Pad ist hervorragend verarbeitet, einfach (ohne umständliches Umgreifen) und gefühlvoll zu bedienen und dank ausgefeilter Technik für alle Betriebsarten einsetzbar. Einziges Manko: Die "Force Feedback"-Vibration der Japan-Version wurde nicht übernommen. Die Analog-Sticks sind deutlich gefühlvoller zu bedienen als das Sega-Analog-Pad, selbst einen Vergleich mit dem guten Nintendo-Analogstick braucht Sonys Pad nicht zu scheuen. Es bleibt nur zu hoffen, daß möglichst viele Spiele den Analog-Modus unterstützen werden. Angekündigt sind bis jetzt u.a. "Rapid Racer", "Croc" und "Crash 2". Das Pad ist ab Juli für knapp 60 Mark im Handel erhältlich.



...Rollenspiel-Veteran verläßt id Software
Nach John Romero, Michael Abrash und anderen Top-Angestellten des amerikanischen Entwicklungshauses Id hat nun auch Sandy Petersen seinen Arbeitgeber verlassen. Petersen war u.a. für das Level-Design indizierter 3D-Shooter verantwortlich. Als neuer Designer für den kleinen Entwickler Ensemble Studios wird Sandy Petersen von nun an an Microsofts "Age of Empires" arbeiten.

•••Nintendo 64 goes RGB
Die Technik-Tüftler von GT Elektronik basteln im Moment an einem Adapter für das deutsche N64, mit dem Ihr ein sauberes, durch sechs Regler optimal konfigurierbares RGB-Bild erhaltet. Damit ist endlich Schluß mit dem verwaschenen Videobild, das Euer N64 serienmäßig liefert. In der nächsten MAN!AC stellen wir Euch das Gerät zusammen mit dem neuen GT-Vierfach-RGB-Umschalter ausführlich vor.



The Note



Sunsoft für Playstation, im 3. Quartal in Deutschland



Horror-Hund: Die blutrünstige Bestie duckt sich zum Sprung - und hechtet Eurem Helden an die Kehle!

Die "Resident Evil"-Nachzügler kommen! Auch Sunsofts "Note"-Helden verfransen sich in einer schaurige Spukvilla und werden von Untoten gehetzt. Allerdings erforschen Eure beiden Hauptakteure – ein japanischer Fotojournalist und seine fesche Kollegin – keine Render-Räume und vorberechneten Grusel-Gruften, sondern eine Echtzeit-Kulisse: Das komplette Gebäude wurde dreidimensional konstruiert – samt Polygon-Möblierung und stilgerechten Fachwerk-Texturen. Eure Charaktere zeigen sich nur in kurzen Plot-Intermezzi – auf Eurem Erkundungsgang begutachtet Ihr die Umgebung aus traditioneller Ego-Perspektive. Schrittgeschwindigkeit und Wendemanöver waren in unserer Vorabversion noch ziemlich träge, dafür trüben weder baufällige Polygon-Wände noch lockerer Texturen-Putz Eure Nachforschungen – das alte 3D-Gemäuer wurde für die Ewigkeit gebaut. Obendrein weht ein frischer Design-Wind durch das rustikale Stück Echtzeit-Architektur: Entgegen den meisten anderen 3D-Bauten sind Wände und Bodenfliesen in "The Note" nicht selbstleuchtend, vielmehr müßt Ihr Euch selber die Lichtquelle besorgen. Euer Charakter entzündet Fackeln in verstaubten Wandhalterungen, sogar an bewegliche Vorhänge und Fensterläden, die Ihr öffnen könnt, wurde gedacht. Wer hingegen im Dunkeln tappt, erkennt zwar grobe Umrisse, aber eingehende Untersuchungen und Inventory-Forschung sind in der Finsternis unmöglich.



Die Dienstboten sind im Urlaub: Mobiliar und Dielenfußboden sind in einem traurigen Zustand.



Einleitender Smalltalk zur Plot-Erläuterung: Eure Reporter suchen eine verschollene Schüler-Clique.



Wem die Stunde schlägt: Die Großvater-Uhr im Foyer.

Blick zum Dachfirsten: Ihr lugt nach oben und seht die authentisch verbauten Strebebalken.



Duke Nukem Saturn

Sega für Saturn, im September in Deutschland



Aliens im Kino: Duke zerlegt die Scheusale mit Bomben, MGs und einem Lächeln auf den Lippen!

Die 3D-Profis von Lobotomy ("Exhumed") wissen, wie man Ego-Shooter auf dem Saturn inszeniert: Die Sega-Version des indizierten PC-Vorbildes überzeugt beim Testspiel mit flüssiger Grafik und ausgeklügeltem Level-Design. Zusätzlich rückt Ihr den Bitmap-Aliens auch in einem Sega-exklusiven Level auf die Pelle. Der coole Duke, nie um einen Scherz verlegen, läßt der Invasion von Wildschwein-Aliens keine Chance. Mit effektiven Waffen wie Granatwerfer, Schnellfeuerkanone und Zeitzünder-Bomben räumt Ihr zuerst mal das örtliche Kino leer: Selbst im härtesten Gefecht findet Ihr Zeit, mit tanzenden Bardamen zu flirten!



Der Granatwerfer funktioniert prächtig: Adios Alien!



Quake Saturn

Sega für Saturn, im Oktober in Deutschland



Trotz verwinkelter Architektur scrollt die Grafik von "Quake Saturn" flüssig an Euch vorbei

Die Probleme mit mysteriösen Dimensionstoren (siehe ID-Softwares berühmte Index-Kandidaten) reißen nicht ab: Aus einem der zeitsparenden Transportmittel sprudeln bösartige Dämonen, die im Gegensatz zu den berühmten Vorfahren aus der Hölle jetzt als Polygonwesen anrücken. Die grauenvollen Todesschwadrone Eures neuen Gegners, Codename "Quake", sollen eine großangelegte Offensive aus einer anderen Dimension vorbereiten. Auch bei dieser Saturn-Umsetzung beweist "Exhumed"-Entwickler Lobotomy seine Klasse: Die Technik holt mit Lichteffekten und schnellem Scrolling das Letzte aus Segas 32-Bit-Konsole heraus.



Unmenschliche Polygon-Kreaturen versperren Euch den Weg





Resident Evil - Director's Cut

Capcom für Playstation, Ende '97 im Handel

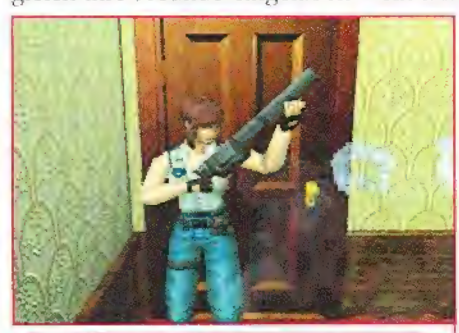

Mausetot: Ihr findet auf der Veranda einen verblichenen Kollegen – der arme Teufel wurde von Krähen zerpickt.


Welche Kluft wählen wir denn heute? Eitle Marines schauen im Umkleideraum vorbei und werfen sich in Schale.

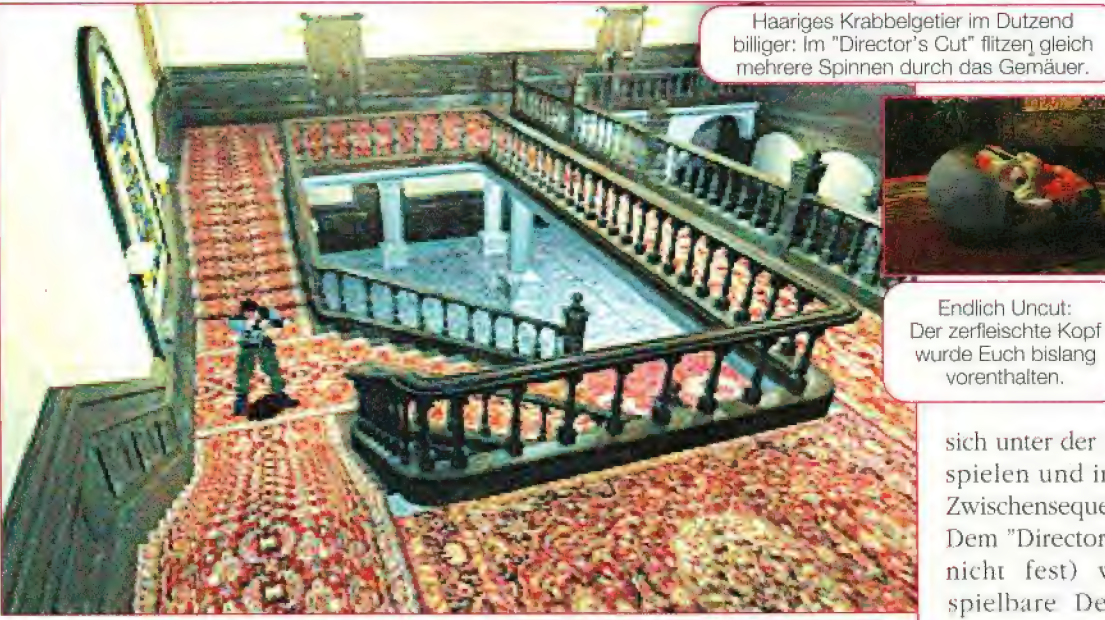
PS Für alle "Resident Evil"-Fans, die nicht mehr länger auf das nächste Zombie-Massaker warten wollen, hat Capcom für Ende '97 einen Pausenfüller in petto: Bei Film-Regisseuren erfreuen sich "Director's Cut"-Versionen bereits seit einigen Jahren wachsender Beliebtheit – der Freak erhält die vermeintliche Wunsch-Auslegung seines Lieblingsfilms, obendrein kann man den begeisterten Sammler ein zweites Mal zur Kasse bitten. Zwar wurde "Resident Evil" weder von einem namhaften Regisseur inszeniert, noch hüpfen Hollywood-Stars über den Bildschirm, trotzdem hielten die Entwickler bis zum Fortsetzungs-Release eine Spezialedition für angebracht. Um dem Playstation-Mythos "Resident Evil" gerecht zu werden, hängt man kurzerhand das "Director's Cut"-Kürzel an den Titel, neue Spielmodi und zwei maßgeschneiderte Extra-Outfits pro Charakter sollen den Neukauf rechtfertigen. Spieldesign und Villen-Grundriß wurden beibehalten, lediglich Drumherum und Dramaturgie überarbeitet. Für den "Arranged Mode" hat man etliche Szenerien frisch gerendert: Ihr beobachtet Chris oder Jill aus neuen Kameraeinstellungen, stellt Euch auf neue Taktiken ein und erwartet – wie gehabt – alle paar Meter einen Hinterhalt. Allerdings lauern Euch die verschimmelten Polygon-Burschen diesmal in anderen Winkeln auf: Wo im Original noch ein geiferndes Zombie-Duo über den Korridor torkelte, glotzt Ihr im "Director's Cut" nur noch auf blutverschmierten Bretterfußboden und einen leeren Gang. Dafür haben sich die muffigen Gestalten zwei Türen weiter eingenistet und gleich ihre Freunde eingeladen – ein falscher Schritt, und der ganze Friedhof fällt über Euch her. Wer jetzt keine Uzi aus dem Handgepäck zieht, hat ausgespielt: Das vollautomatische Geschoß hat im Arsenal des Vorbilds noch gefehlt – erst im "Director's Cut" könnt Ihr Eure ekligen Widersacher reihenweise umpusten und die sterilen Render-Korridore nach Herzenslust mit Pixelblut verdrekken. Weniger dekorativ, aber spielerfreundlicher als das überarbeitete Schlachtfest ist der Anfänger-Modus: Hier verteilen nur noch halb so viele Untote Ihre Einzelteile über das Parkett. Wer sich erst noch an die ungewohnte Zieljustierung gewöhnen muß, kann sich unter der Einsteiger-Option warmspielen und in aller Gemütsruhe die Zwischensequenzen genießen.

Dem "Director's Cut" (Preis steht noch nicht fest) wird eine spielbare Demo der Fortsetzung beiliegen.


Aus Alt mach Neu: Die meisten Szenen wurden aus neuen Blickwinkeln abgelichtet – mit noch mehr Zombies.


Rambos Traumfrau: Mit zerschlissenem Söldner-Outfit und Bazooka fühlt sich die zierliche Jill gleich sicherer.


Haariges Krabbelgetier im Dutzend billiger: Im "Director's Cut" flitzen gleich mehrere Spinnen durch das Gemäuer.


Für den "Arranged Mode" hat Capcom die 3D-Modelle aus dem Render-Archiv gekramt und aus anderer Perspektive gerendert. Früher wurden die Treppen nur von vorne gezeigt.

Endlich Uncut: Der zerfleischte Kopf wurde Euch bislang vorenthalten.

...Sony übernimmt weiteres Entwicklungshaus
Wie Sony Computer Entertainment Japan am Dienstag, den 15. Juli mitteilte, kauft die englische Tochter Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) das englische Software-Haus Cyberlife (ehemals Millenium) mit insgesamt 52 Angestellten. Laut Sony Japan soll die Übernahme "die Sony-Spielepalette erweitern und damit den Verkauf der Playstation weiter antreiben". Das bekannteste Millenium-Spiel war "James Pond" das u.a. für's Mega Drive umgesetzt wurde.

Rückblick auf die Messehits & Ausblick 1999

Überwältigende Eindrücke, tonnenweise neue Spiele, Messe-Stress: Nach der E3-Rundschau in der letzten MAN!AC zeigen wir Euch diesmal die interessantesten Titel im Detail und analysieren die Atlanta-Show.

Nach unserem Messe-Rundblick in der letzten MAN!AC, in dem wir alle Neuheiten der E3 kurz und knapp vorgestellt hatten, schauen wir diesmal hinter die Kulissen der Mega-Veranstaltung. Mit etwas Abstand präsentieren wir einige der interessantesten 32- und 64-Bit-Projekte im Detail und wagen einen Blick ins Spielejahr 1999 – auf der Basis der jüngsten Informationen von der Atlanta-E3.

Im Gegensatz zu den bisherigen beiden E3-Messen, die in Los Angeles stattfanden, war Atlanta einzig der Software gewidmet – keine Firma stellte eine neue Konsole oder eine wegweisende Erweiterung (wie z.B. das 64DD) vor. Aber nicht nur aus diesem Grund spürte man unter den Fachbesuchern selten die Euphorie der LA-Shows: Trotz guter Besucherzahlen zeigte sich bei der Endabrechnung, daß entgegen ersten Schätzungen weniger Menschen die Messehallen durchströmten als vor einem Jahr. Dies ist jedoch nicht auf geringeres Interesse für die Spiele-Branche als vielmehr auf die unglückliche Wahl des Veranstaltungsortes zurückzuführen. Die Südstaaten-Metropole Atlanta liegt fernab von Hollywood und Silicon Valley und konnte auch durch vereinzelt aufflammendes Olympia-Ambiente wenig Charme ausstrahlen. Das größere Messegelände bot zwar den unzähligen Ausstellern endlich genügend Fläche,

SYSTEMVERGLEICH: Wer entwickelt für wen?

	PLAYSTATION	SATURN	NINTENDO 64
Acclaim	●●●	●	●●●
Activision	●●	–	–
American Softworks	●●	●	–
BMG/Crystal Dynamics	●●●	●	●
Capcom	●●●	●●	●
Codemasters	●	–	–
Cryo	●●	–	–
Disney	●	–	–
Dreamworks	●	●	–
Eidos	●●●	–	●
Electronic Arts	●●●	●	●●
Fox	●●	●●	–
GT	●●●	●	●●●
Hasbro	●●●	–	–
Interplay	●●	●	●
Konami	●●●	–	●●●
LucasArts	●●	●	●●
Midway	●●●	–	●●●
Mindscape	●●	–	● a
Namco	●●●	–	● b
Nintendo	●●●	–	–
Ocean/Infogrames	●●	–	●
Psygnosis	●●●	●● c	●●● d
Sega	–	●●●	–
Sony	●●●	–	–
Tecmo	●●	●	–
Titus	–	–	●●
UBI Soft	●	–	●●
Virgin	●●	–	●

Die Punkte geben sowohl die Bedeutung des Software-Hauses für das jeweilige System als auch die Quantität der zu erwartenden Spiele wieder.

- ●●● **Kompromißlose Unterstützung:** Mächtiges Software-Haus entwickelt viel und beinahe jedes Spiel erscheint für dieses System.
- ●● **Starkes Engagement:** Kleiner bis mittelgroßer Anbieter veröffentlicht praktisch jeden Titel oder eine große Firma die Mehrzahl ihrer Spiele.
- ● **Zufallstreffer:** Gelegentlich erscheint mal ein Spiel oder es liegt zumindest eine Absichtserklärung vor, in Zukunft aktiv zu werden.
- — Keinerlei Sympathie für dieses System.

a: Nach der Absage von "Monster Dunk" will sich Mindscape nun doch wieder dem N64 widmen. Genaue Titel stehen noch nicht fest.
b: Namco ist mittlerweile offizieller Nintendo-Lizenznehmer und wird als erstes N64-Spiel die Baseball-Simulation „Famistar 64" in Japan veröffentlichen.
c: Momentan verhandeln Sega und Psygnosis darüber, ob weitere Spiele der Liverpooler Entwickler auf den Saturn portiert werden. Eine Entscheidung ist noch nicht gefallen.
d: Angeblich sind sich Psygnosis und Nintendo einig, daß insgesamt sechs Titel für das N64 erscheinen – zwei ganz neue Spiele und vier aufgemöbelte Umsetzungen bekannter Topseller.



dafür waren nicht nur unsere Sympathie-Werte für Atlanta weit geringer als die für Los Angeles. Nichtsdestotrotz wird die nächste e3 wieder in Atlanta über die Bühne gehen – dann jedoch mit anderen Voraussetzungen, da die US-Einführungen des 64DD und von Segas neuer Konsole „Black Belt" zu erwarten sind.

Die diesjährige e3 war eine durchweg professionelle Show, die der stetig wachsenden Bedeutung der Spiele-Industrie innerhalb der Electronic-Entertainment-Branche gerecht wurde – was die komplette Aussteller-Liste eindrucksvoll belegt. Daß der technische Fortschritt diesmal nur anhand immer ausgefeilterer Software für die Next-Generation-Konsolen zu erkennen war, ließ sich kaum vermeiden – schließlich kann nicht jedes Jahr ein System mit verdoppelter „Bit-Leistung" Premiere feiern. Laben wir uns '97 an dem Feuerwerk aus technisch und spielerisch tollen Herbst-Highlights und freuen uns nächstes Jahr auf die angekündigten Hardware-Goodies... *mg/cb*

E3-Messetrends

- Weg von drögen Film- und Comic-Lizenzen: Die meisten Firmen setzen konsequent auf eigene Trademarks und räumen dem Spieldesign wieder mehr Bedeutung ein.
- Hin zu Sportspiel-Serien: EA Sports hat's vorgemacht, fast alle wollen das Erfolgsrezept kopieren. Vorsicht: Wieviele Basketball-Titel braucht der Mensch?
- Wenig Mut zu neuen Spielkonzepten: Gibt es Leben jenseits von Renn- und Prügelspielen, Jump'n'Runs und Sportsimulationen?
- To be continued.. (siehe oben): Fortsetzungen prägen das Bild, riskante Konzept-Innovationen verharren in der Schublade.
- Wo waren die i-Tüpfelchen? Die meisten Spiele sahen zwar erfreulich gut aus, aber kompromißlose Überflieger in Sachen Technik oder Spielspaß haben wir zu selten ausgemacht.
- Ohne Hype kein Gehalt: Pressesprecher geben sich mit der Analyse „gutes Spiel" immer seltener zufrieden, für viele hat ihre Firma nur noch „Mega-Super-Oberknaller jenseits der 90-Prozent-Marke".
- Wo waren Nintendos Japan-Entwicklungen? Keine spielbaren Versionen von "Yoshi's Island" oder "Zelda 64" – eine herbe Enttäuschung!
- Weg von Atlanta: Wenige mochten das Messegelände, keiner die Stadt.



Weltraum-Wächter



Wenn Euch bereits der Job als Erdenpolizist gefährlich erscheint, solltet Ihr besser nicht der marsianischen "G-Police" beitreten.

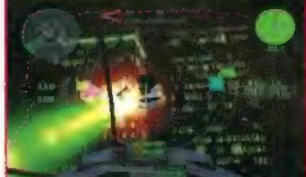


Als Helikopterpilot Jeff Slater geratet Ihr auf dem Marsmond Callisto in den mörderischen Krieg zweier machtgieriger Industrie-Föderationen. Was als normaler Luftraum-Streifendienst in den belebten Domes, den kuppelförmigen Lebensbereichen des Mondes, begann, wächst sich zu einem handfesten Konflikt der nach Macht ringenden Konzerne aus. Insgesamt gibt es sechs Domes auf Callisto: Im Solar-Zentrum etwa wird Energie gewonnen, der "Agricultural-Dome" versorgt die Bevölkerung mit Lebensmitteln und die Finanzzentren der Konzerne befinden sich im "Corporate-Dome". Die einzelnen Abschnitte sind durch Verbindungstunnels erreichbar. Ihr steuert Euren Hover-Copter völlig frei durch die wuselnde Polygon-Szenerie. Im Gegensatz zu anderen 3D-Ballerspielen zwängt sich nämlich der zivile Fahrzeug- und Luftverkehr vollkommen eigenständig durch die Szenerie und macht Euch zum interaktiven Teilnehmer einer lebenden Umwelt.

Ihr braust durch die Wolkenkratzerschluchten von Callisto City oder beobachtet das Treiben aus mehreren Außenperspektiven Eures Vehikels. Je nach Aufgabe identifiziert Ihr Nachschublieferungen, ortet flüchtige Kriminelle oder bekämpft mit Hightech-Waffen aggressive Konzern-Schergen. Das Arsenal Eures Copters umfaßt ungelenkte und hitzegesteuerte Missiles, Streuraketen, die mehrere Ziele auf einmal auffassen, sowie Plasma-Werfer und wuchtige 500kg-Bomben. Doch nur mit roher Waffengewalt erreicht Ihr das Rentenalter nicht: Die zahlreichen FMV-Briefings in Kino-Qualität geben Euch detaillierte Anweisungen, die Ihr befolgen müßt, um den aufflammenden Bürgerkrieg zu stoppen. Außerdem sind Kollegen der G-Police und friedliche Einwohner für Eure Maschinenkanone tabu!

Technisch ist die vorliegende Alpha-Version ein gutes Beispiel für ein Sony-Spiel der dritten Generation: Aufwendige Szenarien, volle Bewegungsfreiheit und Lichteffekte schaffen ein zwar manchmal etwas ruckliges, aber realistisches Science-fiction-Ambiente mit anspruchsvollem Spieldesign. *ch*

Flächendeckender Bombeneinsatz: Die Wirkung überprüft Ihr mit einem kurzen Blick aus der Vogelperspektive.







Mit dem virtuellen Pilotenblick aus der Kanzel schleicht Ihr Euch durch die Stadt (rechts oben) oder eröffnet das Feuer mit vernichtenden Raketenfächern (links).

Die Welt von "G-Police": Die Gesellschaft auf dem Mond Callisto gerät völlig aus den Fugen!

TITEL	G-Police
HERSTELLER	Psygnosis
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	Herbst



Volltreffer: Ihr habt einen Nanosoft-Transporter eliminiert!



Ihr seid nicht allein: Andere G-Police-Einheiten schwirren ebenfalls durch die belebten Domes.





Die verschiedenen Außenansichten geben Euch Übersicht in kniffligen Situationen: Ihr erkennt, was unter und neben Eurem Düsen-Copter geschieht.

Die Spielewelt hat einen Namen...

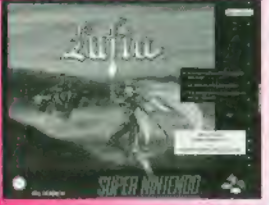
Playcom

und **eine** Telefonnummer...

089-546 0 300

Super NES

Cut Throat Island	dt	59.99
Donald in Maui Malla	**dt**	**129.00**
Donkey Kong Count. 3	**dt**	**129.00**
Donkey Kong Count. 2	dt	119.00
Fifa Soccer 97 Go.ED	**dt**	**109.99**
Kirbys Ghost Trap	**dt**	**79.99**



Lufia	**dt**	**109.00**
Mario Andretti Rac.	**dt**	**109.00**
Mario World 2	**dt**	**109.00**
Mission Impossible	**dt**	***109.00**
NHL Hockey 96	**dt**	**109.00**
NHL Hockey 97	**dt**	**99.99**
Schlümpfe 2	**dt**	**109.99**
Terranigma	**dt**	**109.00**
Toy Story	**dt**	**119.00**

Super NES-Sonderangebote

Aero the Akrobat 2	uk	49.00
Beauty and the Beast	dt	49.00
Indiana Jones	dt	49.00
John Madden 95	dt	39.00
Mr. Do!	dt	49.00
Rise of the Robots	dt	49.00
Stargate	dt	39.00

Super NES-Zubehör

Game Mage Mogelmodul	dt	69.00



Infrarot Joypad	**dt**	**39.99**
Top-Fighter Joystick	dt	69.99

Gameboy

Glöckner v. Notre D	dt	* 59.00
Schlümpfe 2	dt	69.00
Super Mario Land 3	**dt**	**49.00**
Waterworld	**dt**	**49.00**

Gameboy-Sonderangebote

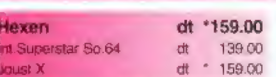
Game Boy Gallery	uk	34.99
Mario & Yoshi	**dt**	**39.00**
NBA Jam	**dt**	**29.99**
PGA European Golf	dt	34.99
Stargate	**dt**	**29.99**
WWF King of Ring	**dt**	**29.99**

Gameboy-Zubehör

Game Boy Pocket	**dt**	**119.00**

Nintendo 64

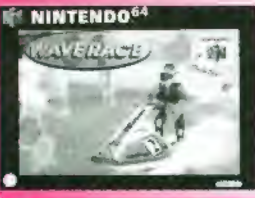
Blade & Barrel	dt	139.00
Blast Corps	**dt**	*** 114.00**
Descent 64	dt	* 149.00
D 64	**dt**	*** 159.00**
Fifa Soccer 64	dt	89.99
Goemon	**dt**	*** 139.00**



Hexen	**dt**	***159.00**
Int.Superstar So.64	dt	139.00
Joust X	dt	* 159.00



KI Gold	**dt**	**149.99**
Mario Kart 64	dt	89.00
MK Tril	dt	149.99
NBA Hangtime	dt	129.00
Pilot Wings 64	dt	109.00
Robotron X	dt	* 159.00
Star Wars - Sha.o.E	dt	129.00
Super Mario 64	dt	89.00
Turok	**dt**	**139.00**
Turok	**uk**	**139.00**
Wargods	dt	* 169.00



Wave Racer 64	**dt**	**89.00**
Wayne Gretz. Hockey	dt	129.00

Nintendo 64-Zubehör

Antennenkabel N64	dt	39.99
Cinch Kabel N64	dt	14.99
Gamekiller	dt	64.99
Joypad N64 blau	dt	54.99
Joypad N64 Grün	dt	54.99
Joypad Nintendo 64	dt	54.00
Joypad N64 gelb	dt	54.99
Joypad N64 schwarz	dt	54.99
Joypad N64 rot	dt	54.99
Memory Card N64 256K	dt	34.99
Memory Card 1 Meg	dt	39.99
Memory Card 5 Meg	dt	69.99
Nintendo 64 o.Spiel	dt	299.00
Scart Kabel N64	dt	24.99
Steering Wheel 4x4	us	139.99
S.Mario 64 Spielbera.	dt	24.00
Universal Adaptor	dt	39.99
Verlängerung Joyp.64	dt	19.99

Mega Drive

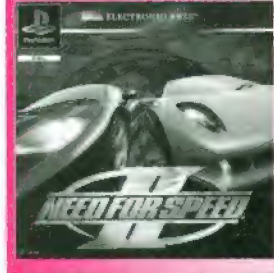
Earth Worm Jim	**dt**	**49.99**
Int. S.Soccer Deluxe	**dt**	**44.99**
NBA Live 97	dt	44.99
Virtua Fighter 2	dt	89.99

Mega Drive-Sonderangebote

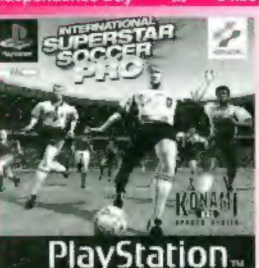
Earth Defense	**uk**	**19.99**
Funny Worl./Bal.Boy	uk	19.99
Hurricanes	dt	29.99
Hyperdunk	dt	24.99
Incredible Hulk	dt	29.00
John Madden Footb.97	dt	24.99
Punisher	dt	39.00
Rise of the Robots	**dt**	**19.99**
Shaq-Fu + Musik CD	dt	29.99
Toughman Boxing	**dt**	**29.99**
Whac-A-Critter	uk	19.99

Sony PSX

A-Train (AIV Global)	dt	99.99
Agent Armstrong	dt	* 89.00
Allstar Soccer 97	dt	89.00
Beast Wars	**dt**	*** 89.00**
Bleifuss 2	**dt**	*** 84.99**
Breath of Fire 3	dt	* 84.00
Bubble Bobble 2	dt	* 84.00
Comm. & Conquer 2	**dt**	*** 99.99**
Discworld 2	**dt**	*** 89.00**



Need for Speed 2	dt	89.00
Dungeon Keeper	**dt**	*** 89.00**
F1 '97	**dt**	***109.00**
Final Fantasy 7	**dt**	*** 109.00**
Frogger	**dt**	*** 89.00**
Gene Wars	dt	* 89.00
Independence Day	**dt**	**84.00**



Int. Superstar S.Pro	**dt**	**99.00**
Machine Hunter	dt	89.00
Monopoly	**dt**	*** 89.00**
Monster Truck	**dt**	*** 89.00**
Overblood (komp.dt)	**dt**	**89.00**
Panzergeneral 2	**dt**	**89.00**
Perfect Weapon	**dt**	**89.00**
Porsche Challenge	**dt**	**84.99**
Power Move P.Wrestl.	**dt**	**79.99**
Primal Rage	dt	69.00
Resident Evil Direct	**dt**	*** 89.00**
Road Rage	dt	89.00
Robotron "X"	dt	69.99
Soul Blade (Edge)	**dt**	**99.00**
Super Puzzle Fighter	**dt**	**69.00**
Swagman	dt	89.00
Syndicate Wars	**dt**	**89.00**
Tenka Lifeforce	dt	99.00
Test Drive: Off Road	dt	89.99
Tomb Raider komp.dt.	dt	89.00
Transport Tycoon	dt	89.00
V-Rally	**dt**	**89.00**
Viewpoint	dt	79.99
Viper	**dt**	**94.00**
Warcraft 2	dt	* 89.00
Wing Commander 4	**dt**	**89.00**
X2 Project	dt	79.99

Sony PSX-Sonderangebote

Alien Trilogy	dt	49.00
Bust a Move 2 Plati.	dt	49.00
Need for Speed Plat.	dt	49.00
Revolution X	dt	44.99
Road Rash Platinum	**dt**	**49.00**
Supersonic Racer	dt	49.00
Tempest X3	dt	59.00

Sony PSX-Zubehör

Memory Card PSX	**dt**	**34.99**
Sony PSX o. Spiel	dt	289.00

Saturn

Battle Sport	dt	89.00
Blazing Dragons	**dt**	**59.99**
Discworld 2	dt	* 89.00
Dragon Force	dt	* 89.00
DN Saturn	**dt**	*** 99.99**
Fifa Soccer 97	dt	69.99
Formula Karts	**dt**	*** 89.00**
Frankenstein	dt	89.00
Heart of Darkness	dt	* 99.99
Iron & Blood	dt	89.00
NBA Jam Extreme	dt	79.99
NHL Powerplay Hockey	dt	89.00
Q	dt	* 99.99
Rayman 2	**dt**	*** 94.00**
Resident Evil	dt	* 99.99
Return Fire	dt	89.00
Swagman	dt	89.00
Theme Hospital	dt	* 89.00
Tunnel B1	dt	74.99

Saturn-Sonderangebote

Bubble Bobble	dt	44.99
Dragonheart	dt	44.99
Fifa Soccer 96	**dt**	**44.99**
Hi Octane (DA)	dt	39.99
NBA Jam Tournament	dt	49.00
Virtua Fighter 1 OEM	dt	34.99
Virtua Racing	**dt**	**39.99**
WWF Wrestlemania	dt	44.99

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/5460300
- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.
- Fordern Sie unseren ***kostenlosen Gesamtkatalog*** mit vielen weiteren Titeln an.

Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.
Versandkosten per Post DM 7,– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Wir führen auch:
PC CD-ROM

Händleranfragen erwünscht!

Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Ladenverkauf
KEIN Versand
Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152, 80333 München
Tel. 089/52 27 87
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel. 089/4 70 21 22

Kostenlos !!!



3 Monate lang erhalten Sie unverbindlich das Playcom Magazin kostenlos frei Haus geliefert. Ein einfacher Anruf genügt und schon gehören sie zu den Empfängern dieses Insidermagazins.
Was gibt es denn alles für mein Lieblingssystem? Ob Software oder Zubehör, hier ist alles drin für PC-CD-ROM, CDI, Video CD, SNES, Gameboy, N64, Mega Drive, Saturn und PSX.
Spieletests, Berichte und Lösungshilfen sind für das Playcom Magazin eine Selbstverständlichkeit.

Ein Anruf der sich lohnt:

089/546 0 300

Playcom GmbH, Leibnizstr. 30, 80686 München.
Tel. 089/546 0 300
Fax 089/546 0 919
Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-19.00 Uhr
Samstag 9.00-15.00 Uhr



Ein geglücktes Überholmanöver bei knapp 300 km/h: Ihr schert nach dem Vorbeifahren rechts ein und bremst den Konkurrenten aus.

Slide: Trotz zu hoher Geschwindigkeit schafft Ihr es, um die Kurve zu schlittern.

Spielhallen-Turbo

Mit Tempo 300 rauscht das neue Rennspiel auf AM2-Automatenbasis heran.

Ob Rally oder Straßenrennen: Mit Segas Automatenumsetzungen stehen Saturn-Besitzer immer in der ersten Startreihe. Der neueste Bolide in der Sega-Box nimmt sich der Tourenwagen-Bewerbe an. Zwar beruhen die Renner auf bekannten Serienautos renommierter Hersteller, doch haben sie trotzdem nur wenig mit einem Standard-Wagen zu tun. Sowohl das Chassis, das mit Verstärkungen an der Front- und Seitpartie ausgestattet wird, als auch der Motor und das Getriebe wurden an Höchstbelastungen und -leistungen angepaßt. Deshalb glänzen die vier Video-Renner beim Sega-Rennzirkus auch mit traumhafter Beschleunigung und fabelhaften Endgeschwindigkeiten. Am Start stehen ein Mercedes AMG, ein Opel Calibra, der Alfa 155 und der bereits bei "Sega Rally" bewährte Toyota Celica. In der erst zu knapp 40 Prozent fertigen Version, die uns spielbar vorlag, waren schon alle Fahrzeuge und drei Strecken implementiert. Wie bei "Sega Rally" habt Ihr nur zwei Perspektiven zur Wahl: Die Innenansicht ohne Cockpit bringt Euch das bessere Geschwindigkeitsgefühl, von außen fällt Euch dagegen die Einschätzung des Drift-Verhaltens etwas leichter. Genau dieses Driften war schon voll integriert: Selbst wenn Ihr vom Gas geht, rutscht Euch die Karosse bei hoher Geschwindigkeit langsam, aber sicher aus der Kurve. Durch überlegte Brems- und Steuermanöver bleibt Ihr aber im Gegensatz zu "Ridge Racer" & Co. noch Herr der Lage. Technisch überzeugt der Titel durch schnelle, flüssige Action: Die Flitzer sind detailliert dargestellt, Pop-Up fiel uns kaum auf. Die Hochgeschwindigkeitsrennen führen Euch an Tribünen vorbei, teils harsche Kurven zwingen Euch aber öfter vom Gas. *cb*

Bisher sind drei Kurse fertiggestellt. Ob es noch weitere Abschnitte geben wird, ist noch nicht entschieden.

Die Cockpit-Ansicht vermittelt wie immer ein besseres Geschwindigkeitsgefühl.

TITEL	Sega Touring Car
HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Saturn
BRD-RELEASE	November

Vier Renner stehen zur Wahl (links), doch mit Vollgas habt Ihr in Kurven mit jedem Fahrzeug arge Probleme (oben).



Igel-Action in 3D



Was lange währt, wird endlich räumlich: Sonic tobt im 3D-Zug-Tempo durch eine Polygon-Welt.

Die Saturn-Neuauflage "Sonic Jam" beeindruckte Sega-Fans weniger wegen der darauf enthaltenen 16-Bit-Oldies, sondern vor allem aufgrund der Wanderungen zwischen Optionsmenü und Sound-Museum – hier präsentierte sich Sonic zum ersten Mal dreidimensional. Doch die vollwertigen 3D-Abenteuer von Sonic wurden nicht in Japan, sondern in England inszeniert. Die Hüpfprofis von Traveller's Tales, die bereits das Isometrik-Abenteuer "Sonic 3D Blast" entwickelten, haben endlich eine frei begehbare Polygonwelt für den blauen Turnschuh-Express geschaffen. Um nicht zuviel Ruhe und Langeweile ins naturgemäß hektische Igeldasein kommen zu lassen, wird die neueste Episode als Rennspiel konzipiert: "Sonic R" (das "R" steht für Racing) ist ein munteres Wettrennen der beliebtesten "Sonic"-Charaktere. Ihr tretet gegen Euren Erzrivalen Knuckles und den Fuchskumpel Tails an, gleichzeitig aber auch gegen den fiesen Ivo Robotnik, der grundsätzlich nur mit Düsen-UFO startet. Das Rennen führt Euch an Seen, Bergen, Abgründen und Wiesen vorbei. Da Euch nicht immer der gerade Weg zum Sieg führt, schert Ihr auch mal vom Trampelpfad aus, um teils gut versteckte Zeit- und Geschwindigkeitsextras abseits der Strecke zu erhaschen. Ein enges Zeitlimit begrenzt allerdings Eure Erkundungen: Vergeßt im Eifer des Herumsuchens nicht, daß die anderen Teilnehmer Euch derweil mit rauchenden Pfoten davonlaufen!

Natürlich darf auch der bekannte Sonic-Looping nicht fehlen. Sonic läuft mit einer Dosis Extra-Speed, die er durch besondere Extra-Felder kassiert, durch den Kreisel und überholt auf der anschließenden Geraden seine schwächelnden Kontrahenten. Auf dem Boden angebrachte Pfeil-Markierungen geben Euch nämlich beim Drüberlaufen einen Zusatz-Schwung mit auf den Weg. Leider ist bei der vorliegenden Version erst eine Strecke fertig, bis zur Veröffentlichung im Herbst sollen fünf weitere Kurse mit eigenständigen Grafiksets hinzukommen. Die mit transparenten Einblendungen und hoher Bildrate gelungene 3D-Engine ist schon jetzt ein Genuß: Wir freuen uns auf Sonics 3D-Debüt. *cb*



Die Startphase: Weder Heiko Wasser noch Jochen Mass kommentieren die Vorbereitungen.



Glühende Sohlen: Dieses Extra-Feld beschert Euch einen Geschwindigkeits-Boost.



Abseits des Weges späht Ihr nach Extras: Der farbenfrohe Polygonladen hat noch nicht geöffnet.

TITEL	Sonic R
HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Saturn
BRD-RELEASE	November



Jetzt aber los: Die mechanische Konkurrenz in Form von Ivo Robotnik hat bereits den Zieleinlauf erreicht!



Die Qual der Wahl: Alle Wege führen ins Ziel, doch welcher Pfad ist der kürzeste?



Absturzgefährdet: Euer Drachenreiter hat bei der Zielerfassung zu lange gefackelt und wird nun selbst aufs angegriffen.



Die Laser-Peilung ist zeitintensiv, erledigt aber eine ganze Monsterrotte auf einmal. Das Fadenkreuz wurde aus den Action-Vorgängern übernommen.

Warrior of the Wind

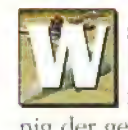
PERSPEKTIVE!

Auf Drachenschwingen in Moebius' Fantasy-Reich: Der französische Comic-Autor und Segas Abenteuer-Experten portieren die "Panzer Dragoon Saga" ins Rollenspielreich.



Bio-Hubschrauber oder überdimensionale Kellerassel? Moebius' Bestiarium ist überproportional und grotesk.

TITEL	Panzer Dragoon Saga
HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Saturn
BRD-RELEASE	Anfang 98



Was Asimov für Science-fiction-Fans, ist Moebius für die Comic-Szene – als ungekrönter König der gezeichneten Zukunftsvision hat der Franzose vor allem einen Faible für postapokalyptische Szenarien. Die skurrile "Panzer Dragoon"-Welt trägt unverkennbar Moebius' Handschrift, Dark-Future-Wüstenei mit grotesken Flugreptilien gehören zu seinen bevorzugten Spielplätzen.

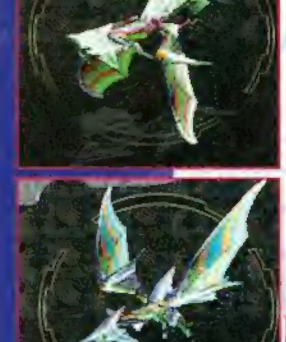
Wer schon immer jeden Winkel der geheimnisvollen Fantasy-Wüste erforschen und versunkenen Hightech-Mysterien auf den Grund gehen wollte, erhält jetzt seine Chance: Sega Japan versetzt den "Panzer Dragoon"-Mythos ins Rollenspiel-Genre – samt Polygon-Bestien und dreidimensionalem Drachenflug.

Monsterduelle und Jagdausflüge werden gemäß RPG-Tradition über Menüs ausgetragen, die komplette Fauna wurde von der Erkundungs-Kulisse in den Kampfbildschirm umgesiedelt. Feindliche Drachenreiter, Zeppelinschiffe und genetischer Unrat zeigen sich nach einer Zufallsbegegnung nur noch hinter datengefüllter Fenster-Fassade: Schillernde Runen-Icons lotsen den Drachenritter durch Ausrüstungslisten und speisen Eure Artefakte mit magischer Energie. Die gemeine Waffen-Offensive orientierten Segas Designer am bewährten "Final Fantasy"-Vorbild: Ein bunter Statusbalken im unteren Bildschirmviertel verrät Euch, wann sich Reiter und Reptil für die nächste Offensive gesammelt haben. Sind Lade-Leiste und Euer Luftgespann wieder obenauf, zieht der Held seine Monsterwumme aus dem Halfter und zerbläst seine bestialischen Widersacher Punkt für Punkt. Ob Ihr dabei jede Kreatur einzeln anpeilt, Motten-Monster mit kurzen Feuerstößen vom Himmel holt oder eine Herde Wüstentrampel mit Suchraketen über das Playfield-Parkett pustet, entscheidet die gleiche Pad-Taktik wie im Vorgänger: Wer wiederholt auf den Button hämmert, gibt Einzelschüsse ab, bei anhaltendem Knopfdruck peilt Ihr Eure Opfer per Zielvisier an. Ebenfalls aus den "Panzer Dragoon"-Actionspielen übernommen wurde der Wendehals Eures Wüstennomaden: Der Reiter peilt Sandläufer und Schlickwürmer von der Seite an oder wirft einen Blick über seine Schulterplatten. Besonders dicke Brocken nehmt Ihr von hinten auf's Korn. Wer dem Tod wagemutig ins Auge starren will, hält geradewegs auf das 3D-Getier zu. Schert Euer Drache bei dem Flugmanöver zu oft aus der Bahn oder wird Euer Tier von einem übergewichtigen Halskamm gen Boden gedrückt, modifiziert Ihr Knochengerüst und Texturen-Gewebe Eures Gefährten: Ein magisches Morphing-Menü zeigt die Drachenstatur, ein mystischer Zirkel die Mutations-Ausrichtung der Kreatur. Ihr dirigiert das Gen-Pendel nach Gutdünken im Kreis und beobachtet Sekunde, wie Eurem Luftroß ein meterlanger Rammsporn wächst. *rb*



Runensteine als Ersatz für Menüleisten: Ihr kramt in der Ausrüstung oder regelt Optionen.

Dreidimensionaler Springinsfeld: Die Sandhüpfer erinnern an überdimensionale Flöhe.





Morphing: Wo vor Sekunden noch ein mickriges Reptil flatterte, breitet jetzt ein mächtiger Kampfdrache die Schwingen aus.

Rauhe Fahrt

Werft den Motor an und steckt das Rumble Pack ein: Euer Nintendo 64 startet zu einer Offroad-Rally der rabiaten Art!



Extrem rutschig: Mit Coupès solltet Ihr Schotter tunlichst meiden!

Nebel-Impressionen: Je nach grafischem Aufwand rückt die Nebelwand näher und schmälert dadurch die Übersicht.

Way to go: Bei jedem Checkpoint wird Euer Rückstand zum führenden Fahrzeug eingeblendet.

Mach's nochmal, N64: Beim Replay studiert Ihr Eure gröbsten Fahrfehler im Detail.

Die "Multi Racing Championship" ist ein Rally-Wettbewerb so recht nach dem Geschmack der Offroad-Fans: Kurvenreiche Asphalt-Abschnitte wechseln sich mit rutschigen Schneepassagen und ungeteerten Morastwegen ab, wilde Drängeleien entscheiden über die Plazierung. Bei der Auswahl Eures Lieblingsfahrzeugs entscheidet Ihr Euch zwischen vier bulligen Allrad-Trucks mit hoher Bodenhaftung, aber schwacher Spitzengeschwindigkeit, und vier flotten, aber schwammig zu dirigierenden Sport-Coupès. Doch Ihr könnt auch selber Hand an das Leistungsprofil Eures Flitzers legen: Indem Ihr andere Reifen-Typen aufzieht, die Spoiler-Einstellung ändert und das Getriebe neu abstimmt, macht Ihr sowohl Trucks einigermaßen fit für den Asphalt, als auch die schnell driftenden Straßenkarossen geländetauglich. Die drei Strecken (siehe Kasten) lassen Euch darüber hinaus die Wahl zwischen mehreren Routen: Einige Male pro Rennen leuchtet ein Gabelungs-Symbol auf, und Ihr überlegt kurz, welchen Weg Ihr nehmt. Berücksichtigt dabei sowohl die unterschiedliche Länge der Abschnitte als auch Euren Fahrzeugtyp: Einige Meter mehr auf Asphalt bewältigt Ihr mit 240 Sachen im Coupè trotzdem noch schneller als eine kürzere, aber morastige S-Kombination. Damit Ihr innerhalb des Zeitlimits nicht nur im Ziel ankommt, sondern auch den Gold-Pokal für den ersten Platz abstaubt, vermeidet Ihr am besten überflüssige Rempeleien mit Euren neun Konkurrenten. Nutzt Abkürzungen, Kurven und kurzzeitige Geschwindigkeitsvorteile, um an den unberechenbaren CPU-Fahrern vorbeizuschlüpfen. Besonders die "Downtown"-Strecke hat's in sich: Erkennt Ihr nicht rechtzeitig die Einfahrt zu einer entscheidenden Abkürzung durch den Berg, umfahrt Ihr das Felsmassiv und könnt selbst mit überlegener Fahrweise nicht mehr gewinnen! Benutzt Ihr die Cockpit-Ansicht, riskiert bei Fahrfehlern



Analog-Justierung: Ihr legt den individuell passenden Lenk-Einschlag des Analog-Sticks fest.



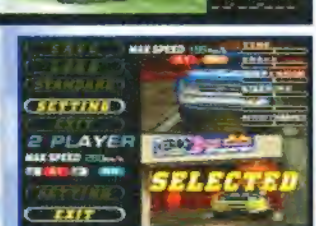




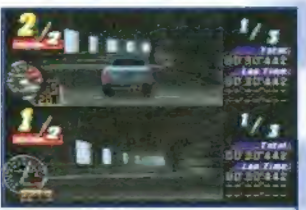
Mini-Intro mit Polygon-Grafik: Ihr seht das Öffnen der Garage und einige spektakuläre Drifts.

Zweifach-Rally

Damit Ihr im Kampf gegen die 64-Bit-Piloten nicht vereinsamt, dürft Ihr auch zu zweit fahren: Jeder Spieler wählt dazu seinen PS-Favoriten und fummelt wie im Einspieler-Modus an der Einstellung von Getriebe, Spoiler und Bremsen. Nach der Reifenwahl geht Ihr im Duell an den Start: Die Grafik fällt etwas schlichter aus und alle Computer-Fahrer bleiben in der Box, die Sichtfenster sind auf je ein Bildschirm-Drittel verkleinert: Diese Kompromisse sorgen allerdings dafür, daß alle Rennsituationen von Eurem Nintendo 64 flüssig dargestellt werden.







Nach der Motor-Justierung (links) geht's in die Vollen: Ob am schneebedeckten Felskamm (Mitte) oder im Tunnel (rechts), es wird Kopf an Kopf gefahren!



Hier seht Ihr das Standard-Sortiment für angehende Rally-Asse: Die Sportflitzer rasen mit bis zu 250 km/h durch's Gelände, wogegen bullige Trucks mit maximal 200 Sachen unterwegs sind. Mit der richtigen Getriebe- und Motoreinstellung sowie Straßenreifen erhöht Ihr die Leistungswerte der Offroader.

im Felsental



Angriff bei der Tunnelausfahrt: Vermeidet Kontakt mit den gegnerischen Fahrzeugen!

Auch in der Ego-Ansicht wird gefahren: Hier schiebt sich ein vorlauter Sportfahrer vor Euch in die Kurve.

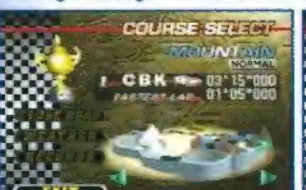
unbedingt einen Blick in den Rückspiegel: Wie bei "Rage Racer" könnt Ihr übermütige Gegner durch Hin- und Herziehen des Wagens am Überholen hindern. In dunklen Tunnels schalten die Computerfahrer genau wie Ihr das Licht ein: Flackernde Lampen hinter Euch zeigen, daß ein überholfreudiger PS-Freak bereits eine Chance zum Überholen wittert.

Eure Bestzeiten speichert Ihr wahlweise auf einer Memory-Karte oder auf dem Modul selbst. Letzteres bietet sich an, weil "MRC" das "Rumble Pack" von "Starfox 64" unterstützt. Kurvt Ihr über Holzbohlen und knallt an eine Häuserfassade, vibriert das Pad-Extra und vermittelt Euch damit einen Hauch von Rally-Gerumpel. Habt Ihr schließlich trotz aller Widrigkeiten von Wetter, Bodenbelag und Konkurrenz dreimal einen Gold-Pokal gesammelt, tretet Ihr im "Match Race" zum Duell gegen ausgewählte CPU-Profis der Marke "Walter Röhrl" an. Technisch gibt's keine 64-Bit-Wunder zu vermelden. "MRC" fährt sich angenehm flüssig, Ihr müßt aber mit der üblichen N64-Nebelwand vor Euch auskommen: Das wirkt sich allerdings durch viele Kurven nicht allzu negativ auf die Übersicht im Rennverlauf aus. *cb*

In der Video-Werkstatt: In sechs Kategorien macht Ihr Euren Wagen flott für die große Rallye!

Profi-Trio

Die drei "MRC"-Kurse konfrontieren Euch mit den unterschiedlichsten Anforderungen und bieten jede Menge Abwechslung: Je nach Richtung, die Ihr bei den Kreuzungen einschlagt, jagt Ihr über rutschige Matschpfade, durch Fels-Tunnels und Hochgebirgs-Serpentinen. Zwar könnt Ihr Euch durch geschickte Wegwahl die Fahrt erleichtern und Prioritäten setzen (als Trucker nehmt Ihr natürlich möglichst viele Offroad-Abschnitte), doch einige schwierige Passagen könnt Ihr nicht umfahren. Im "Mountain"-Gebirge erschwert Euch sogar ein Schneetreiben das Fortkommen. Der härteste Abschnitt ist die "Downtown"-Passage, die mit drei Haarnadelkurven zu einer ausgefeilten Brems-Strategie zwingt – schlittert Ihr zu weit in's Bankett, werdet Ihr im Radumdrehen überholt.







Das Kurs-Trio von "Multi Racing Championship" glänzt mit mehrfach wechselnden Fahrbahnbelägen und jeder Menge Abkürzungen.





Wo geht's lang zum Treppchen? Richtet Euch am besten nach den Spitzenpiloten des CPU-Feldes, denn diese kennen jede spielentscheidende Abkürzung.



TITEL: MRC
HERSTELLER: Ocean



SYSTEM: Nintendo 64
BRD-RELEASE: 4. Quartal



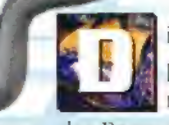


In der Karibik nimmt Eure Kaperfahrt ihren Anfang. Ballernde Segelschiffe und ein Riesenhummer als Endgegner stimmen Euch auf spätere Welten ein.

FMV-Sequenzen verkürzen Eure Reise über die Oberwelt.

Kaperfahrt der

Salzwasser und Pulverdampf: Die isometrische Kaperfahrt von Psygnosis zeigt Mut zur Nostalgie und althergebrachten spielerischen Tugenden



Die Flaschenpost ist die wohl romantischste Art der Postzustellung: Mit unsicherem Ziel durch Ozeane gereist, kündet sie ihrem Empfänger von sagenhaften Schätzen oder tragischem Schicksal, von fremden Welten und längst versunkenen Dreimastern.

In Psygnosis' "Overboard" sucht Ihr gezielt nach diesen Gefäßen und den darin enthaltenen Bruchstücken von insgesamt fünf verschollenen Weltkarten. Denn fünf Welten müßt Ihr bereisen und aus jeder gibt es nur einen Ausgang, bewacht von je einem übermenschlichen Level-Wächter. Doch als Pirat und Kapitän eines kanonenbewehrten Dreimasters seid Ihr kein gern gesehener Gast in den fünf Welten von "Overboard". Betrachtet also alle anderen Schiffe, aber auch die Hafenstädte als Eure erbitterten Feinde. Letztere werden von Euch ohne Zögern eingeäschert, auf daß aus ihren Ruinen ein freundlicher Hafen für Euer Schiff entsteht – Rücksetzpunkt und Extrawaffenfabrik in einem. Denn der Kampf gegen Feinde zu Wasser und auf dem Land bestimmt Eure Reise und fordert immer ausgefeiltere Kanonen und Geschütze für Euer Schiff.

Daß "Overboard" alles andere ist als die historische Simulation eines Seelenverkäufers zeigt das Arsenal, mit dem erfolgreiche "Overboard"-Spieler ihre perspektivische Umwelt terrorisieren: Flammenwerfer, Minen und sogar Raketen erbeutet Ihr im Verlauf des Spiels, doch auch die Gegner bedrohen Euch mit Laser-Strahl und Plasmageschoß. Wenn Euch die Meeresoberfläche zu heiß wird,



3D-Total: Alle isometrischen Bauwerke sind aus Polygonen konstruiert.



Vehikel-Aufrüstung: Mit demLuftschiff überfliegen schlaue "Overboard"-Steuermänner die Hafenabwehr.





Stück für Stück erschließen sich Euch fünf unterschiedliche Welten.

Neben dem abenteuerlichen Solo-Modus lockt "Overboard" mit Massenschlachten, die Ihr über das Multi-Tap von Sony austragt.

Mikro-Piraten



"Overboard"-Freibeuter verlassen sich nicht nur auf olle Kanonen: Eine Extrawaffe im flächendeckenden Einsatz.

könnt Ihr Euer Schiff – die rechte Ausrüstung vorausgesetzt – auch in einen Zeppelin oder einen Panzerkreuzer umrüsten.

Die fünf Welten teilen sich in zwanzig Levels, die Euch weit mehr bieten als wilde Seegefechte. Das Abenteuer- und Rätselelement soll laut Psygnosis-Produzent Alan Bunker nicht zu kurz kommen. Schließlich führt Eure "Suche nach dem schnellsten Weg 'raus" durch Ozeane, die nie zuvor ein sterblicher Pirat befahren hat. Nach dem karibischen Auftakt bereist Ihr die versunkene Welt der Incas, deren Ausgang von einer Gottheit bewacht wird. Überwindet Ihr das Indianer-Monument, bereist Ihr die Arktis, deren leuchtende Eisformationen unvorsichtige Seebären in ein frostiges Grab locken. Die schmutzige Industriewelt ist noch gefährlicher, denn zwischen rostigen Hafenanlagen ist tonnenschwere Artillerie versteckt. Die fünfte und letzte Welt versöhnt Euch mit märchenhaften Panoramen und einer Saphir-blauen See mit dem Grauen der Industrialisierung. Ein Zuckerschlecken ist das "Overboard"-Finale in der Welt von 1001 Nacht freilich nicht, denn ein mächtiger Flaschengeist wacht eifersüchtig über seine Meere und hat vorlaute Piraten zum Fressen gern.



Saurier gegen Segel: Der Endgegner der dritten Welt ist ein Diplocodus.

In "Overboard" nutzt das "Südwest"-Team von Psygnosis ("Assault Rigs", "G-Police") die 3D-Leistung der Playstation zur Animation einer scrollenden Welt zwischen Piratentraum und Kinderzimmer. Küstenstreifen, Archipel und Meeresengen sind mit skurrilen, dem jeweiligen Themen angepaßten Pflanzen und Gebäuden verziert, dazwischen paddeln, kriechen und fliegen aggressive Wesen aus reißfestem Seemannsgarn. Der humoristische Unterton fällt dabei nicht nur durch FMV-Sequenzen um Kapitän, Maat und Schiffs-Papagei auf, sondern auch durch witzige Animationen im Spiel. So gab die Massenflucht panischer Seeleute vom sinkenden Schiff dem Spiel seinen Namen: Der Ruf "Mann über Bord!" lockt keine Rettungsmannschaft, sondern lediglich Haie, die unter der Texture-Oberfläche des Meeres lauern. *wi*

TITEL: Overboard
HERSTELLER: Psygnosis
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: 4. Quartal

Die drei von der Tankstelle

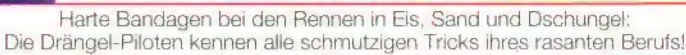
Playstation auf der Überholspur



Motor Mash

Oceans "Motor Mash" ist mit den "Micro Machines" verwandt: Ein wildes Quartett von Cartoon-Schumis tummelt sich auf zommenden Isometrik-Rennstrecken. Egal, ob wilde Drifts im Cowboy-Canyon oder träge Schubser im Algen-Aquarium: Mit Raketenbeschuß und Hammereinsatz räumt Ihr skrupellos Eure Konkurrenten aus der Bahn und werdet erst bei der Siegerehrung friedlich. Die Polygon-Kurse glänzen mit vielen Details und geben Euch genügend Platz zum Einsatz Eurer Waffen. Wie sich die rauhbeinigen PS-Fuzzis im Vergleich mit "Supersonic Racers" und den "Micro Machines" schlagen, wird unser Test in der nächsten Ausgabe klären.





Harte Bandagen bei den Rennen in Eis, Sand und Dschungel: Die Drängel-Piloten kennen alle schmutzigen Tricks ihres rasanten Berufs!



U-Boot-Simulation mal anders: Per Luftblase zur Pole Position.

TITEL	Motor Mash
HERSTELLER	Ocean
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	3. Quartal

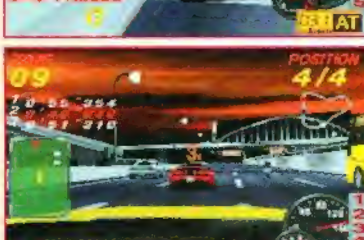
Midnight Run

Auf dem Highway nachts um halb eins: Mit einem von vier Sport-Coupés (jeweils in der zahmen Serien-Variante oder als rasantes Spoiler-Modell mit Extra-Power lieferbar) rauscht Ihr auf drei Highway-Varianten durch den Verkehr unentschlossen dahinschleichender Disco-Besucher. Dabei überholt Ihr möglichst viele Autos und erreicht oft genug erst in letzter Sekunde den Checkpoint. Eure Gegner beim "Road Fighter 2"-Wettbewerb (so der Untertitel der Automatenumsetzung) sind drei schnelle CPU-Piloten, die Euch schon in der ersten Kurve den Auspuff zeigen. Die bereits spielbare Playstation-Version mußte sowohl bei der Auflösung als auch bei der Bildrate Kompromisse im Vergleich zum Originalautomaten mach. Das bunte Neon-Ambiente mit aufwendigen Brücken- und Tunnelkonstruktionen ruckelte zwar dezent, doch bis zur Veröffentlichung kann das Programmier-Team ihre 3D-Routinen ja noch verbessern.

Sieht gut aus, ruckelt aber noch erheblich: Konamis Nachtfahrt frei nach dem gleichamigen Automaten.

TITEL	Midnight Run
HERSTELLER	Konami
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	3. Quartal





Impressionen aus der City mit einem spektakulären Banden-Crash

Total Drivin'

"Gut Ding will Weile haben" – was der Volksmund sagt, stimmt auch bei Playstation-Rennspielen. Im Vergleich zur sehr frühen Version aus MAN!AC 6/97 hat sich bei "Total Drivin'" eine Menge verändert – und zwar zum Guten. Auf einem halben Dutzend Strecken rast Ihr als Pilot eines Rennstalls auf jedem Untergrund. Das Team stellt Euch für jeden Belag den richtigen Flitzer zur Verfügung: Im Hongkong-Stadtkurs zwängt Ihr Euch in's Formel-2-Cockpit, beim Strand-Grand-Prix geht's im Dune-Buggy um den Jachthafen, und in Österreich jagen bullige Tourenwagen über den Marktplatz und Wiesen. Die Anzahl der Grafikfehler war bereits deutlich zurückgegangen, trotz guter Fernsicht ohne Nebelwände bleiben Steuerung und Bildaufbau angenehm flüssig. Ein vielversprechendes Modell, das unsere Testfahrer in Kürze probefahren!



Split-Screen-Formel: Die Grafik bleibt auch hier recht flüssig.

TITEL	Total Drivin'
HERSTELLER	Ocean
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	3. Quartal







Facettenreiches Rennspiel aus England: Je nach Strecke sitzt Ihr in unterschiedlichen Modellen Eures Rennstalls. Hier drei Straßen-Impressionen.



Hier regiert noch das Recht des Stärkeren: Wer ins urige Kräfteverhältnis eingreifen will, endet auf dem Speiseplan – wie Hammonds Sicherheitskräfte.

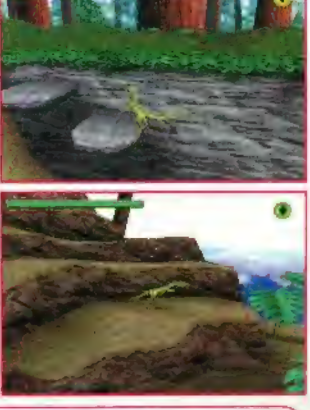
Einer der ältesten Erdbewohner: Krokodile, wie Ihr sie heute kennt, platschten schon vor 'zig Millionen Jahren in tropischen Flußläufen herum.





Steven Spielberg und Dreamworks Interactive feiern die Wiedereröffnung des Jurassic Park: In "Lost World" erlebt Ihr das Neu-Jura aus dreidimensionaler Saurierperspektive.

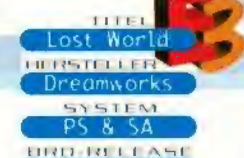




Wechselnde Kameraeinstellungen gaukeln Euch räumliche Spieltiefe vor. Nur durch hohle Baumstämme und Höhleneingänge könnt Ihr auf eine andere Ebene flitzen.

In Spielbergs Special-Effects-Revolution "Jurassic Park" tummelten sich die Urzeit-Reptile noch hinter Gittern, gegen Filmende läutete ein genetischer Anschlag das zweite Dino-Aussterben ein. Der Marketing-Maschinerie der Filmfirma Amblin gefiel das gar nicht – die wollte aus den gewinnträchtigen Riesen nämlich noch jede Menge Moneten herausquetschen. Also bastelt man für die schuppigen Killer ein Hintertürchen: Einige Tiere sind beizeiten auf das Festland entkommen. Grund genug für Spielbergs Filmimperium, den erfolgreichsten Kinostreifen aller Zeiten mit einem neuen Leinwand-Epos zu toppen und bei der hauseigenen Interactive-Abteilung eine Videospiel-Umsetzung in Auftrag zu geben: Die versetzt allerdings nicht wie beim Vorgänger einen schießwütigen Dino-Forscher in die Heldenrolle, sondern bringt Euch den rustikalen Riesenechsen näher. Ihr schlüpft in unterschiedlichen Evolutions-Etappen in die Rolle von Mini-Echsen, trampelt dann mit einem klobigen Pflanzenfresser wie dem Stegosaurus durch die urzeitlichen Farndschungel oder hetzt Eure Artgenossen schließlich als gefräßiger Tyrannosaurier. Die jeweilige Saurier-Spezies entscheidet nicht nur über die Kulissen und Eure Feindbilder, sondern konfrontiert Euch außerdem mit einer anderen Button-Belegung: Derweil der vogelgroße Compsagnatus seine Widersacher mit den Hinterläufen bearbeitet und blitzschnell zuschnappt, beutelt der Tyrannosaurus seine Opfer in Raubtier-Manier. Einmal herzhaft zugebissen, wird die Beute durchgeschüttelt und anschließend auf einen Satz heruntergeschlungen. So abscheulich das vorsintflutliche Gemetzel klingt, so naturgetreu wurde es den realen Vorbildern nachempfunden: Anstatt Eure Nerven mit 2D-Mechanik und drögen Render-Reptilen zu strapazieren, berechnet Dreamworks die Szenen in Echtzeit und integriert sämtliche Dinos als komplexe 3D-Modelle. Unter der Texturen-Haut Eures Dinos arbeitet eine aufwendige Polygon-Muskulatur: Die Gliedmaßen sind physikalisch aufeinander eingespielt. Reckt King Tyranno den Hals, könnt Ihr zusehen, wie unter der Bitmap-Pelle die Muskeln arbeiten und am Schädelansatz die Hautfalten flattern – ein Garant für authentisches Urzeit-Flair. *rb*

Mustert aufmerksam seine Umgebung: Euer Mini-Raubsaurier ist auf der Flucht vor größeren Zeitgenossen.





1999 Go FUTURE

NINTENDO

Gemischte Gefühle: Trotz beängstigendem Software-Mangel schlägt sich das N64 in Europa und den USA erfolgreich, in Japan zog die Playstation locker am Mario-Erfinder vorbei. Wie reagiert Nintendo auf das Modul-Schlamassel?

Perspektiven

Die Frage nach dem Für und Wider von Modulen ist beantwortet: Der Spieler hat sich mit der Ladezeiten-Problematik von CDs abgefunden und akzeptiert das Speichermedium ohne Widerspruch – zumal der durchschnittliche Software-Preis unter 100 Mark gesunken ist. Module sind zwar schnuckliger, aber zu teuer. Das spüren insbesondere die Fremdanbieter, die zurückhaltend mit der N64-Entwicklung sind, aber auch die Kunden, die bis zu 170 Mark für einen N64-Titel hinblättern. Die Herstellungskosten für Module fallen zwar, doch der Preisvorteil wird oft durch zusätzliche Megabits aufgehoben: Anfangs gaben sich alle Entwickler mit 64 MBit zufrieden, nun sind bereits 128-MBit-Cartridges angekündigt („Banjo-Kazooie"). Machen wir uns nichts vor: Der Modul-Preis wird sich bis 1999 nicht wesentlich nach unten bewegen (wir tippen auf eine Preisspanne von 90 bis 130 Mark), die Spielelawine keinesfalls so stark ins Rollen kommen wie bei Playstation oder einstmals beim Super NES. Manche mögen dies als Nachteil empfinden, wenn sie nicht aus 20 Prügel- und 15 Rennspielen wählen können – stimmt jedoch die Qualität, sollte man über die mangelnde Quantität nicht allzu ungehalten sein. Allerdings muß Nintendo aufpassen, daß die Fremdanbieter nicht die Lust verlieren: Auf der e3 sahen etliche N64-Titel von Fremdanbietern erschreckend durchschnittlich aus. Kann Nintendo die spielerische und technische Qualität aller N64-Titel nicht auf außerordentlich hohem Niveau halten, droht Gefahr. Während das Nintendo 64 in den USA überraschend erfolgreich ist und sich in Europa zumindest anständig verkauft, erlebte man in Japan eine peinliche Niederlage: Die Fernost-Gambler haben Sonys und auch Segas Engagement im Bereich Rollen- und Strategiespiele gewürdigt und Nintendos Minimalismus-Politik in Sachen Spielenachschub bestraft. Schafft es Nintendo nicht, zum 64DD-Start im Frühjahr '98 den Spielspaß-Vorlieben der Japaner gerecht zu werden, ist Nintendos 64-Bit-System in Fernost endgültig gescheitert. Dies wirkt sich natürlich auch auf den Westen aus, da außer den Nintendo-Spielen kaum Software aus Japan kommt. Während sich Sony die besten Spiele aus Hunderten herauspicken kann („Final Fantasy 7", „Bushido Blade", „Tekken"-Serie), ruhen Nintendos Hoffnungen auf Seta und Enix. Angesichts der brillanten Nintendo-Eigenentwicklungen, die in Zukunft zahlenmäßig eher verstärkt werden, muß sich jedoch kein N64-Besitzer ernsthaft über das Versiegen des Spiele-Stroms Gedanken machen. In dieser Konsolen-Generation wird zwar die Playstation mit Abstand das bestversorgte System bleiben, Miyamoto & Co werden es aber keinem Spielefan leicht machen, auf das N64 samt seinen Spielspaß-Perlen zu verzichten.

Hardware-Update

Nachdem Nintendo mit dem N64 das Wort „Verspätung" neu definiert hat, dürfte das 6400-Update frühestens zum Jahreswechsel 98/99 in Europa erscheinen. Der Start in Japan ist auf Frühjahr '98 terminiert, die USA wird im Herbst '98 folgen. Immerhin nützt Nintendo die Verzögerung, um das 6400-Laufwerk technisch aufzurüsten: Es bleibt zwar bei dem relativ geringen Speicherplatz von 64 MByte pro Diskette, dafür erhalten wir mindestens zwei MByte zusätzlichen RAM-Speicher sowie ein Modem. Im Gegensatz zum NetLink für den Saturn wird Nintendo das Modem weit intensiver in die Spielezukunft des N6400 einbauen als nur einen Internet-Zugang zu bieten. Spätestens 1999 erwarten wir das erste Kombi-Gerät N64 & 6400 für maximal 400 Mark.

FAZIT: Mit dem 6400 rüstet Nintendo gewaltig auf und wagt als erster Konsolen-Hersteller den Sprung in die vernetzte Spielewelt jenseits des Internet.


Die 64DD-Erweiterung wird unter das Grundgerät gestöpselt

MAN!AC-Prognose

SPIELE VON NINTENDO: Uneingeschränkte Unterstützung von allen Inhouse-Entwicklern und „befreundeten" Firmen wie Rare und Enix. Allerdings wird sich die Entwicklung ab '98 konsequent Richtung 6400 ("Pocket Monster", "Earthbound 64") verlagern.

SPIELE VON FREMDANBIETERN: Eine Module-Schwemme à la Super Nintendo wird es auf dem N64 niemals geben – die Produktionskosten für Cartridges sind einfach zu hoch. Zwar werden mit der Zeit mehr Firmen für N64 entwickeln, doch erst mit einem sich abzeichnenden Massenmarkt-Erfolg des 6400 kommen Quantitäts-Fanatiker auf ihre Kosten.

Neue Konsole

Das Nintendo 64 wird bis ins nächste Jahrtausend die Basis von Nintendos Home-Entertainment-Center bleiben. Mit dem 6400 erhält es einen preiswerten und schnellen Massenspeicher samt Modem. Eine ganz neue Konsole dürfte Nintendo frühestens im Jahr 2001 präsentieren.



1999

SONY Go FUTURE

Der Zug rollt: Mit weltweit über 16 Millionen verkauften Grundgeräten und endlos langen Release-Listen sieht Sony den Kampf gegen die Next-Generation-Konkurrenz als gewonnen an. Doch wie lange bleibt die 32-Bit-Technik noch konkurrenzfähig?

Videospiel-Newcomer Sony sonnt sich im weltweiten Erfolg seiner ersten Konsole: Mit gelungener Technik, intelligenten Allianzen (u.a. mit Arcade-Gigant Namco und der japanischen Edel-Softwareschmiede Square) beherrscht die Playstation den Markt der "Next Generation". Mit der Playstation habt Ihr auch in den nächsten Jahren keine Software-Sorgen: Die Verbreitung der Konsole bewegt nach wie vor Spiele-Entwickler in aller Welt zum Programmieren. Über 250 Spiele sind alleine in Deutschland bereits erhältlich, und auch in Zukunft kommen sowohl mittelmäßige Titel wie auch absolute Überflieger in die Regale. Ein beständiger Strom an Top-Sellern vor allem von Namco, Konami und Capcom sowie in steigender Zahl von Sony selbst ("Crash Bandicoot 2", "Porsche Challenge", "Rapid Racer") garantieren die Playstation-Zukunft. Daß mit der Platinum-Serie und dem günstigen Hardware-Preis auch in den nächsten Jahren weitere Käufer zur Playstation-Gemeinde stoßen, steht außer Frage. Der Markterfolg wirkt sich auch positiv für Euch aus: Playstation und Zubehör könnt Ihr an jeder Ecke kaufen, Software kommt zügig nach Deutschland und auf Flohmärkten werden mehr und mehr Gebrauchtspiele für den kleinen Geldbeutel angeboten.

Nur ein Punkt kann die Erfolgsstory bis zur Jahrtausendwende trüben: Mit der rasend schnellen technischen Entwicklung wird die Playstation nicht mithalten können – trotz bemerkenswert guter Spiele der dritten Generation. Sowohl moderne PCs als auch das Nintendo 64 sind der 32-Bit-Hardware bereits jetzt überlegen, Hardware-Funktionen wie Mip-Mapping und Textur-Korrektur werden bei modernen 3D-Spielen immer bedeutender. Die aktuelle Entwickler-Faszination über die Fähigkeiten der 32-Bit-Konsole könnte bald in Ernüchterung über fehlende Sony-Features umschlagen. Bis es soweit kommt, genießen wir die Top-Titel, die in erfreulicher hoher Zahl 97/98 auf die Playstation-Besitzer niederregnen. Selbst wenn die Software-Schwemme zu einem Rinnsal wird: Durch zivile Preise und hohe Verbreitung bleibt die Playstation auch dann noch ein beliebtes Universal-Spielzeug.

Hardware-Update

Die Playstation bleibt wie sie ist: Mit diesem Statement meinen Sony-Sprecher die technischen Daten der Konsole (Doublespeed-CD-Laufwerk, Speicherkonfiguration, Link-Buchse), nicht aber die Art der verwendeten Bauteile. Mit dem neuem C-Modell veränderte man im 2. Quartal '97 die Position des CD-Laufwerks (um Hitzeproblemen vorzubeugen) und rationalisierte Video- und Audiobuchsen weg. Weitere Veränderungen dieser Art wird es in näherer Zukunft wohl nicht mehr geben, lediglich farbige Modelle (von schwarz bis gelb) sieht MAN!AC als wahrscheinliche Modifikation an. Erweiterungen wie ein schnelleres Laufwerk, Speicher-Addons und Zusatz-Chips werden laut Sony definitiv nicht erscheinen.
FAZIT: Alles drin, alles dran: Die Playstation muß in Zukunft ohne leistungssteigernde Technik-Gimmicks auskommen.

Neue Konsole

Daß Sony an einer neuen Konsole arbeitet, ist auch von Firmensprechern unbestritten. Jedoch klappt die Geheimhaltung besser als bei Sega: Die Technologie des Nachfolgers liegt gänzlich im Dunklen, angesichts des großen Erfolges der Debüt-Konsole steht Sony jedoch unter keinem Zeitdruck. Bevor sich die Playstation nicht deutlich schlechter verkauft als die Konkurrenz-Konsolen, wird kein neues System veröffentlicht. Wir rechnen frühestens im Jahr 1999 mit der ominösen "Playstation 2" – von DVD-Speichermedium, RAM-Overkill und PC-ähnlicher Architektur kann man schon jetzt ausgehen.

MAN!AC-Prognose

SPIELE VON SONY: Seit den Erfolgen mit "Total NBA" und "Crash Bandicoot" ist sich Sony der Bedeutung hauseigener Highlights bewußt. Auf der E3 zeigte sich der Trend zu dramatisch verstärkter Sony-Entwicklung: Erwartet im Jahre 1999 mehr Inhouse-Spiele von Sony als in den Jahren 1995 bis 1997 zusammen. Durch den weltweiten Erfolg konzentriert sich Sony nicht auf Japan, sondern forciert auch in Europa und den USA die Entwicklung neuer Playstation-Titel.

SPIELE VON FREMDANBIETERN: Mit Qualität läßt sich Kasse machen: Sowohl große Firmen wie Capcom und Namco, aber auch jede Menge kleinere Anbieter werden bis 1999 Spiele veröffentlichen. Dank immenser Verbreitung lohnt sich die Entwicklung selbst dann noch, wenn die Playstation-Verkäufe stark zurückgehen. Große Qualitätssprünge werdet Ihr zwar nicht mehr erleben, doch mit den Hits des Jahres 1999, "Resident Evil: Return to Racoon" und "Rage Racer 3: The final Rave" seid Ihr trotzdem gut unterhalten...

Hardware-Update

In Japan und den USA sind bereits einige Zusatzgeräte und Erweiterungen auf dem Markt, die allerdings nicht in Deutschland erscheinen werden – sieht man mal von Joypad-Updates oder ähnlichem Kleinkram ab. Exotische Gimmicks wie das Bildtelefon sind zu freakig, um außerhalb Japans von genügend Saturn-Besitzern akzeptiert zu werden. Das Netlink-Set, mit dem der Saturn zu Internet-Zugriff und Online-Spielen befähigt wird, hat sich in den USA klar unter den Erwartungen verkauft und wurde für Europa bereits abgesagt. Auch die angekündigte Grafik- bzw. Speichererweiterung für die Umsetzung des Spielhallen-Knüllers "Virtua Fighter 3", die eine automatenähnliche Adaption ermöglichen sollte, wurde inzwischen mit den Worten "Wir werden kein neues 32X machen" (Sega's US-Vizepräsidentin Lee McEnany) offiziell ad acta gelegt.

FAZIT: Sega hat aus dem 32X-Debakel gelernt und wird keine Saturn-Hardware-Erweiterungen in Deutschland veröffentlichen.

Der importfreudige Saturn-Besitzer hat keine Software-Sorgen: Aufgrund des anhaltenden Saturn-Erfolges in Japan steht auch in Zukunft ein facettenreiches Angebot mit Spiele-Perlen aus jedem Genre zur Verfügung. Wer sich dagegen auf PAL-Versionen oder verständlichere US-Importe konzentriert, muß mit einer zunehmend geringen Auswahl vorliebnehmen. Insbesondere westliche Fremdanbieter ziehen sich vom Saturn-Markt zurück und setzen kaum noch eine Playstation-Entwicklung auf den Saturn um.

Der Spiele-Nachschub wird deshalb größtenteils von Sega selbst in die Hand genommen: Nach wie vor könnt Ihr auf die erstklassig adaptierten Sega-Automatenhits zählen, die auf keiner anderen Konsole erscheinen werden. Laut Sega sind bis zum Jahr 1998 über 100 Saturn-Spiele angekündigt, die sich aus hauseigenen Titeln und Fremdanbieter-Produkten zusammensetzen. Wir gehen jedoch davon aus, daß bei weitem nicht alle in Entwicklung befindlichen Titel fertiggestellt werden. Qualitativ stehen die meisten Saturn-Projekte erfreulicherweise nicht hinter den 32-Bit-Konkurrenzprodukten zurück: Die auf der E3 gezeigten Spiele begeistern sowohl inhaltlich als auch grafisch. Bestes Beispiel sind Titel wie "Lost World" oder "Duke Nukem Saturn", die auf dem Saturn gleich oder besser ausfallen als auf der Playstation.

Die Verfügbarkeit von Saturn-Hard- und Software nimmt allerdings in Zukunft ab: Bereits jetzt sinkt die Zahl der Läden, die Saturn-Hard- und Software führen. Nicht mehr jedes Kaufhaus hat automatisch den Saturn im Regal, für ein Pad oder ein Spiel müßt Ihr in Zukunft vielleicht schon mal etwas länger suchen. Die Entwicklungsanstrengungen von Sega werden (trotz garantierter Saturn-Unterstützung) zweifellos mehr und mehr in Richtung 64-Bit-Konsole gehen: Der Saturn-Nachfolger soll die Karten im Konsolenmarkt neu mischen und Sega wieder eine Führungsposition im Konsolenmarkt eröffnen. Bis dahin habt Ihr mit Sega's 32-Bit-Konsole eine stattliche Anzahl von Spielen zur Auswahl. Das Saturn-Angebot kann zwar nicht mit der Sony-Auswahl konkurrieren, ist aber trotzdem regelmäßig mit Top-Titeln durchsetzt und enthält etwas weniger Spielspaß-Nieten.

MAN!AC-Prognose

SPIELE VON SEGA: Selbst Sega wird 1999 nur noch wenige Saturn-Neuheiten in Deutschland veröffentlichen. Vereinzelte Nachzieher aus den USA und einige Japan-Erfolge komplettieren das Programm, ansonsten konzentriert man die Inhaus-Entwicklung auf die Nachfolge-Konsole.

SPIELE VON FREMDANBIETERN: ...dürfte es bereits ab '98 nur noch selten geben. Wichtige Third-Party-Spiele werden bereits jetzt in steigendem Maße von Sega lizensiert und eigenhändig veröffentlicht, nur absolute Knaller kommen dann noch von Electronic Arts & Co.

Neue Konsole

Relativ viel ist bereits über den Saturn-Nachfolger (Codename "Black Belt") bekannt, der schon Ende '98 an den Start gehen soll. Eine weltweit simultane Auslieferung der neuen Konsole ist zwar geplant, dennoch kann es zu den üblichen Verzögerungen in Europa kommen. In Zusammenarbeit mit Microsoft wird ein Betriebssystem entwickelt, das im Gegensatz zur komplizierten Saturn-Architektur einfach zu programmieren sein soll. Über die Speichergröße ist noch keine Entscheidung getroffen, als Datenträger bietet sich ein DVD-Laufwerk an. Die Nutzung einer speziellen Version des Voodoo-Chipsatzes der Firma 3Dfx ermöglicht eine schnelle Umsetzung von PC-Spielen. Ein strategisch wichtiger Schachzug, denn die Voodoo-Grafikkarten haben sich bereits als Standard für 3D-Beschleunigung im PC-Bereich etabliert. Stellt Euch die neue Sega-Konsole als Highend-PC ohne Tastatur vor – dabei verspricht Sega einen deutlich geringeren Einstandspreis als zu Saturn-Zeiten. Sollte sich diese Vision einer PC-orientierten Konsole zum Billigpreis von 400 Mark realisieren lassen, könnte Sega mit dem Black Belt eine neue Epoche der Videospiel-Konsolen einläuten.

Kontrollierter Spielenachschub: Der Saturn erfreut sich eines regen Stroms an Japan-Veröffentlichungen, in Europa und den USA nimmt die Zahl der Neuheiten jedoch stark ab.

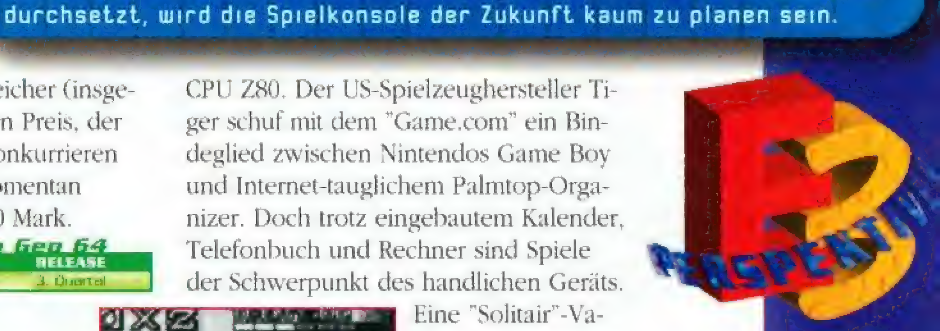
1999 Go FUTURE

Ruhe auf dem Hardware-Markt?

Sind die wilden Jahre vorbei? Nach der Absage von Matsushita halten sich Nintendo, Sony und Sega mit neuen Hardware-Ankündigungen zurück. Die nächste Generation spielt vorerst hinter verschlossenen Türen.

MAN!AC-Prognose
AUCH 1998 OHNE TURBULENZEN

Die Marktführerschaft von Sony, der (amerikanische) Erfolg des Nintendo 64 und die stabile Position von Sega lassen eventuellen Mitbewerbern vor allem in Verbindung mit den Hardware-Spottpreisen wenig Spielraum. Matsushita hat mit der M2-Absage die Konsequenzen gezogen, andere Hersteller wagen sich erst gar nicht aufs Parkett.
Für Sony und Nintendo besteht also momentan kein Grund, schon jetzt ein neues Gerät zu versprechen: Die Playstation läuft gut und wird von Handel, Entwicklern und Konsumenten noch bis ins nächste Jahrtausend unterstützt, das Nintendo 64 wiederum ist jung und technisch noch lange nicht ausgereizt. So ist sicher, daß Sega als erster der Großen Drei mit neuer Hardware auftrumpft, denn der Saturn ist die älteste und auch am wenigsten erfolgreiche Konsole der aktuellen Generation. Unklar ist allen Hardware-Bauern momentan aber noch die richtige Technologie und eine klare Ausrichtungen. Kommt der Playstation-Nachfolger mit DVD? Benötigt die Spielkonsole der Zukunft ein integriertes Modem? Solange sich im Bereich der Speichermedien und der Internet-Technologien nicht eine neue Generation durchsetzt, wird die Spielkonsole der Zukunft kaum zu planen sein.



Noch 1996 tummelten sich 'zig verschiedene Konsolen auf dem Spielemarkt, rangen Elektronik- und Computer-Konzerne (Sony, Philips, Matsushita, koreanische Lizenznehmer) mit den etablierten Spielefirmen Sega, Nintendo und Atari. Inzwischen hat sich das Chaos geklärt: Bis auf Nintendo, Sony und Sega haben sich alle Hersteller aus dem Gerätebau zurückgezogen. Während sich Sega bereits zu einem Saturn-Nachfolger bekennt, sind Gerüchte über eine neue Playstation mit Vorsicht zu genießen. Sicher tüftelt Sony über der nächsten Konsole, doch wichtige Entscheidungen wie die technischen Spezifikationen oder ein Erscheinungsdatum sind noch nicht gefallen. So braucht Ihr Euch um die Zukunft noch nicht zu scheren: Wer ein N64 oder eine Playstation besitzt, wird damit auch in zwei oder drei Jahren noch ungestört spielen.

Hyper Neo Geo 64

Der japanische Hersteller SNK besetzt seit Jahren eine Sonderposition zwischen Heim- und Arcade-Markt und scheint sein Versprechen einer neuen 64-Bit-Hardware nun wahrzumachen. Wie der Vorgänger "Neo Geo" wird auch das "Hyper Neo Geo 64" nicht flächendeckend vermarktet, sondern – wenn überhaupt – nur über den Fachhandel in japanische Haushalte verkauft. Falls es zu einer Heimversion der (bereits fertiggestellten) Hardware kommt, wird das "Neo Geo 64" nur als Abfallprodukt des Spielhallengeschäfts vermarktet. Obwohl erste Spiele Anfang Juli in Japan gezeigt wurden (auf der E3 wurde vom 64-Bit-Engagement nichts verraten), sprach die Firma nur von Arcade-Versionen.

64-Bit-Technik für die Spielhalle: In Japan wurde der Neo-Geo-Nachfolger mit "Samurai Spirits 64" präsentiert.

Vor allem der gewaltige Speicher (insgesamt 40 MByte) macht einen Preis, der mit Playstation oder N64 konkurrieren kann unwahrscheinlich. Momentan kostet die Platine über 2000 Mark.

Spiele für das Neo Geo 64

TITEL	GENRE	RELEASE
Samurai Spirits 64	3D-Beat'em-Up	3. Quartal

3DO M2

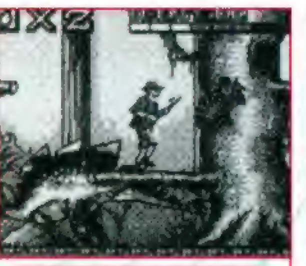
Der "3DO Interactive Multiplayer" war kaum gestorben, da kursierten bereits Gerüchte über einen mächtigen 64-Bit-Nachfolger: Die "M2"-Konsole sollte auf PowerPC-Technologie und Grafik-Hardware der amerikanischen 3DO-Company basieren und von der Matsushita-Tochter Panasonic gefertigt werden. In den USA und Japan setzten sich namhafte Entwickler (z.B. "Battlezone"-Designer Ed Rotberg und Kult-Produzent Joe Yberra) hinter die Prototypen, doch ihre Spiele werden wir wohl nie zu sehen bekommen. Denn nachdem Matsushita gewaltige Summen an die 3DO Company überwiesen und dafür deren Technologie erhalten hatte, beschloß das Management, das Projekt zu stoppen – eine 64-Bit-Konsole von Matsushita wird es in diesem Jahrtausend nicht mehr geben.

Spiele für das M2

TITEL	GENRE	RELEASE
IMSA Racing	Rennspiel	gestrichen
Dayfighter 64	Beat'em-Up	gestrichen
D 2	Adventure	gestrichen

Tiger Game.com

Die einzige bereits produzierte Konsole auf dieser Seite ist kein 64-Bitter, sondern ein neues Handheld auf Basis der 8-Bit-CPU Z80. Der US-Spielzeughersteller Tiger schuf mit dem "Game.com" ein Bindeglied zwischen Nintendos Game Boy und Internet-tauglichem Palmtop-Organizer. Doch trotz eingebautem Kalender, Telefonbuch und Rechner sind Spiele der Schwerpunkt des handlichen Geräts.



Das erste Spiel für das Tiger-Handheld: "Jurassic Park 2: The Lost World"

Eine "Solitair"-Variante ist eingebaut, zeitgemäße Software lizensiert Tiger von namhaften Mitbewerbern. Die Umsetzung einer indizierten Digi-Prügelei ist fertig, "Virtua Fighter" wird gerade von 3D auf 2D umprogrammiert. Wie sich angekündigte 3D-Shooter auf der Micker-Hardware ausmachen, können wir nur mutmaßen, während die "Jurassic Park 2"-Dinos das Gerät bereits als Side-scroller-Sprites unsicher machen. Optisch erinnert das Game.com an Segas Game Gear, das Display stellt keine Farben dar, reagiert aber auf Berührung – "Touch Screen" nennt man einen solch' sensitiven Monitor. Über ein optionales Modem geht Ihr ins Internet – der mobile Email-Empfang ist das praktischste Feature des Handhelds. Wann und ob das Gerät in Deutschland vermarktet wird, ist unklar.

Game.com ist ein neues, Internet-fähiges Schwarzweiß-Handheld aus den USA. Mit umgerechnet knapp 200 Mark ist es relativ erschwinglich.

Spiele für das Game.com

TITEL	GENRE	RELEASE
Jurassic Park 2: The Lost World	Action/Jump'n'Run	erschienen
MK Trilogy Tiger	Beat'em-Up	erschienen
Wheel of Fortune	Glücksspiel	erschienen
Batman & Robin	Action/Jump'n'Run	3. Quartal
Indy 500	Rennspiel	3. Quartal
Williams Arcade Classics	diverse	3. Quartal
Duke Nukeem Tiger	Action	3. Quartal

TRASH IT 89,-
VIRTUA COP 2 79,-
VIRTUAL POOL 84,-
WARCRAFT II (AUG.) 89,-
WORLDWIDE SOCCER 97 84,-

Playstation

SONY PLAYSTATION 289,-
DT., CONTROL PAD UND DEMO-CD
CONTROL PAD ORIG. 44,-
ANALOG CONTROL PAD ORIG. 59,-
(ZWEI STEUEREINHEITEN)
STATION MASTER JT PAD 34,-
PSX I COLOUR PAD 34,-
ALPS PAD 89,-
NAMCO NEGCON PAD 89,-
NAMCO ARCADE COMB. STICK 89,-
ANALOG STICK 119,-
MAUS INKL. MAUSPAD 59,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG 19,-
MULTI TAP 69,-
VRF1 X-CELLERATOR LENKRAD 139,-
INKL. PEDALEN
HYPERBLASTER PISTOLE 59,-
PREDATOR GUN PISTOLE 69,-
GAME BUSTER SCHUMMELMOD. 84,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS 29,-
MEM. CARD 15 BLOCKS ORIG. 39,-
MEM. CARD PLUS 120 BLOCKS 69,-
MEM. CARD PLUS 360 BLOCKS 89,-
MEM. CARD PLUS 480 BLOCKS 99,-
MEM. CARD PLUS 720 BLOCKS 109,-
BAG BUNDLE, INKL. TASCHE, 89,-
CONTROL PAD, MEMORY CARD
ANTENNENKABEL 39,-
2XTREME GAMES 85,-
4-4-2 FUSSBALL 69,-
A-TRAIN 99,-
ABE'S ODYSSEY - ODDWORLD 94,-
ACTUA TENNIS 89,-
ADIDAS POWER SOCCER INT. 99,-
AGENT ARMSTRONG 84,-
ALL STAR SOCCER (AUG.) 89,-
ATARI ARCADEiS GREAT. 74,-

DISCWORLD 2 (SEPT) 99,-
EXCALIBUR 2555 AD 94,-
FANTASTIC 4 (AUG.) 84,-
FATAL FURY (AUG) 85,-
FORMEL 1 109,-
FORMEL 1 97 (SEPT.) 109,-
G-POLICE (OKT) 109,-
JURASSIC PARK LOST WORLD 89,-
HEXEN 89,-
INDEPENDENCE DAY 89,-
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO 99,-
LEGACY OF KAIN 89,-
LETHAL ENFORCERS I+II PSX 99,-
LIFEFORCE TENKA 99,-
LOST VIKINGS 2 79,-
MACHINE HUNTER 89,-
MAGIC THE GATHERING 89,-
MASS DESTRUCTION 84,-
MECHWARRIOR 2 89,-
MEGA MAN X3 89,-
MEGA MAN 8 (AUG) 89,-
MEGA MAN BATTLE CHASE (AU) 89,-
MICRO MACHINES V3 99,-
MIDNIGHT RUN (AUG) 99,-
MONSTER TRUCKS 89,-
MONOPOLY (SEPT) 89,-
MOTOR RACER (SEPT) 89,-
MUSEUM PIECE 4 (SEPT) 85,-
NAMCO MUSEUM 3-6 SPIELE 85,-
NANOTEK WARRIOR 89,-
NBA HANGTIME 99,-
NEED FOR SPEED II 89,-
NHL POWERPLAY 84,-
NHL 98 (SEPT) 89,-
NHL OPEN ICE 99,-
NOTE (AUG) 89,-
NUCLEAR STRIKE (SEPT) 89,-
OVERBLOOD 89,-
PANDEMONIUM 79,-
PARAPPA THE RAPPER (SEPT) 85,-
PERFECT WEAPON 89,-
PITFALL 3D (SEPT) 89,-
PLAYER MANAGER 89,-
PORSCHE CHALLENGE 85,-
RAGE RACER 99,-
INKL. NAMCO DEMO-CD

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

3D LEMMINGS 39,-
ALIEN TRILOGY 59,-
AMOK 69,-
ANDRETTI RACING 49,-
BAKU BAKU ANIMAL 59,-
DARIUS 2 39,-
DESTRUCTION DERBY 49,-
FIFA SOCCER 97 49,-
FIGHTING VIPERS 49,-
FORMULA ONE CHALLENGE 69,-
GUARDIN HEROES 49,-
GUN GRIFFON 49,-
HANG ON 39,-
MADDEN NFL 97 49,-
NBA ACTION 39,-
NBA LIVE 97 49,-
NIGHTS - AUS SET 49,-
NIGHTS MIT 3D-PAD 89,-
NHL 97 49,-
NIGHTS - AUS SET 69,-
PGA TOUR 97 49,-
SCORCHER 49,-
SHOCKWAVE ASSAULT 39,-
STORY OF THOR 2 59,-
SOVIET STRIKE 49,-
TOMB RAIDER 69,-
TOSHINDEN URA 49,-
VIRTUA CUP 2 INKL VIRTUA GUN 89,-
VIRTUA FIGHTER 2 69,-
VIRTUA HYDLIDE 39,-

Sega Saturn

VIRTUA ON 59,-
WIPEOUT 39,-
WORLD SERIES BASEBALL 2 39,-
WHIZZ 49,-

Playstation

AIR COMBAT - PLATINUM 49,-
ALIEN TRILOGY - PLATINUM 49,-
BURNING ROAD 69,-
BUST-A-MOVE 2 - PLATINUM 49,-
DESCENT 2 79,-
DESTRUCTION DERBY - PLATINUM 49,-
EXHUMED 79,-
FADE TO BLACK - PLATINUM 49,-
FIFA SOCCER 96 - PLATINUM 49,-
FIFA SOCCER 97 69,-
GREMLINS ACTUA SOCCER PLAT 49,-
IRON & BLOOD 69,-
NBA LIVE 97 69,-
NHL 97 69,-
PGA TOUR 96 - PLATINUM 49,-
RAYMAN - PLATINUM 49,-
RIDGE RACER - PLATINUM 49,-
ROAD RASH - PLATINUM 49,-
SPACE JAM 49,-
STARWINDER 49,-
TEKKEN - PLATINUM 49,-
TEMPEST X3 49,-
TRUE PINBALL - PLATINUM 49,-
WORMS - PLATINUM 49,-

SUIKODEN 89,-
SUPER FOOTBALL CHAMP (SEP) 94,-
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO 69,-
SWAGMAN (JULI) 89,-
SYNDICATE WARS (JULI) 89,-
TIGER SHARK 94,-
TEKKEN 2 109,-
TEN PIN ALLEY 89,-
TEST DRIVE OFF-ROAD 89,-
TOSHINDEN 3 (OKT) 85,-
TOMB RAIDER 89,-
TOMB RAIDER SPIELEBERATER 29,-
TOTAL NBA '97 85,-
TRANSPORT TYCOON 89,-
TRASH IT 89,-
TWISTED METAL 2 WORLD TOUR 95,-
V-RALLY 89,-
VANDAL HEARTS 99,-
VIRTUAL BASEBALL 97 84,-
VIRTUAL POOL 89,-
VMX RACING 89,-
WARCRAFT II (AUG.) 89,-
WING COMMANDER IV 89,-
WING OVER (SEPT) 89,-
WIPEOUT 2097 99,-
X-COM 2 TERROR FR. THE DEEP 95,-
X-COM 3 APOCALYPSE (SEPT) 89,-
XEVIOUS 3D 85,-

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

HOTLINE
211844

BALLBLAZER CHAMPIONS (SEPT) 89,-
BATTLE STATIONS 84,-
BLEIFUSS 2 79,-
BROKEN HELIX 99,-
BUBBLE BOBBLE 2 79,-
BUBSY 3D 99,-
CARNAGE HEART 85,-
COMMAND & CONQUER 99,-
CONTRA LEGACY OF WAR 84,-
CRASH BANDICOOT 109,-
CROW CITY OF ANGELS 79,-
CRYPT KILLER 99,-
DARKLIGHT CONFLICT 84,-
DEATHTRAP DUNGEON (SEPT) 89,-
DESTRUCTION DERBY 2 99,-

RALLY CROSS 85,-
RAY STORM (AUG) 85,-
RAY TRACERS (AUG) 85,-
REBOOT (SEPT) 89,-
REBEL ASSAULT II 99,-
RESIDENT EVIL DIR. CUT 84,-
RIOT 95,-
ROAD RAGE 89,-
ROBOTRON X 89,-
SENTIENT 99,-
SIM CITY 2000 84,-
SOUL BLADE 99,-
SOVIET STRIKE 89,-
SPIDER 84,-
STADT DER VERLORENEN KINDER 95,-

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
Fax 0931/571602

AUSTRIA EXPRESS SCHNELLSERVICE FÜR UNSERE KUNDEN IN ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049/85 17 37 77
1 DM = 7,5 ÖS

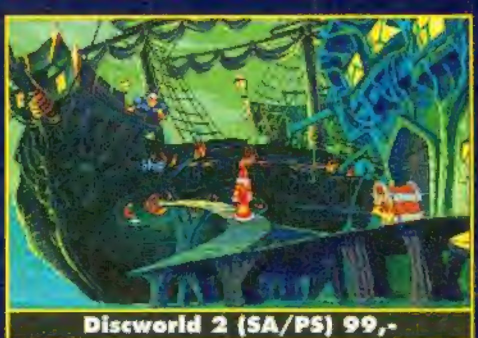
57 16 01

TAMAGOTCHI

BANDAI - ORIGINAL 39,-
POCKET MAX DT (HUND) 39,-
REXI dt. (HUND) 29,-

ONLINE: WWW.LOGON.DE/KRANZ


...ccer 64 (N64) 139,-


Discworld 2 (SA/PS) 99,-



Dragon Force (SA) 89,-



Formel 1 '97 (PS) 109,-

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version





Auch für Anfänger bedeuten die riesigen Laser-Geschossen keine Gefahr: Mit den R- und L-Tasten weicht Ihr in den Vorder- oder Hintergrund aus und startet die Gegenattacke.

Ohne Frühstück aus dem Haus gegangen: Demitron genemigt sich ein Stück vom Gegner.

Dark Rift

N64

Während sich die "Wargods" mit schleimigen Aliens keilen, trauen sich die "Dark Rift"-Schläger schon an härtere Gegner heran: Der Lord der dunklen Dimension Demitron und sein ergebener Handlanger Sonork laden die mächtigsten Krieger aller Realitätsebenen zur ultimativen Schlacht um die Welt. Anlaß der wüsten Prügelei sind die Fragmente des sagenumwobenen Master-Keys, dem Schlüssel zu den unglaublichen Kräften und Geheimnissen des Universums. Unendliche Weisheit und grenzenlose Macht vor Augen fordert Ihr Eure Mitbewerber zum Duell heraus, um schließlich Sonork und Demitron in ihren dunklen Unterschlupf zurückzujagen.
Acht furchteinflößende Krieger erscheinen zum Turnier, die beiden Endgegner könnt Ihr nur per Boss-Code anwählen. Kampfsportspezialistin Niiki wirbelt Euch ihre Messer-Reifen um die Ohren und überrascht mit flottem Flickflack. Cyber-Ritter Zenmuron teilt mit seinem Langschwert mächtige Hiebe aus und pfeffert Euch auf einem Bein balancierend eine ganze Salve von Kicks an Kopf und Brust. Weniger akrobatisch gibt sich das Brutalomonster Gore: Seine Stahlaxt schwingt er nur träge, jeder Treffer kostet Euch jedoch massig Energie. Besonders hinterhältig lockt Euch der transparente Morphix in seine Combos – er kann seine Gestalt beliebig verändern und verwandelt seine Arme in riesige Ventilatorklingen. An ihr häßliches Aussehen gebunden ist hingegen die Höllenbraut Demonica Gkroux, die Euch meist gebückt mit ihren runzeligen Pranken eins überzieht. Da die Martial-Arts-Monster ihre Waffen mit beiden Händen fest umklammern, steuern sie sich ähnlich wie die "Soul Blade"-Krieger: Mit den C-Buttons führt Ihr vertikale und horizontale Hiebe aus, versetzt dem Gegner einen herzhaften Tritt und blockt Gegenangriffe ab. Schlagvariationen gelingen in Kombination mit dem Steuerkreuz – so ergeben sich die sechs bis zehn Combos pro Nase. Um Eure übernatürlichen Kräfte zu nützen oder die hämmernde MFG-16 aus dem Rucksack zu packen, dient die sogenannte Specials-Taste: Mit verwirrenden Teleportermanövern rettet Ihr Euch vor blindwütigen Angriffen, Profis beamen sich hinter den Gegner und

Der kann sich eine Scheibe von Euch abschneiden: Duckt Euch vor Sonorks Schwertschlitzer.

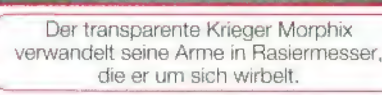
Der transparente Krieger Morphix verwandelt seine Arme in Rasiermesser, die er um sich wirbelt.

HOT Line

Abspänne:
Wer seine Kumpels mit den persönlichen Epilogen der "Dark Rift"-Krieger unterhalten möchte, muß die Keilerei nicht jedesmal durchspielen: Nützt einfach unsere Geheimcodes, die Ihr im Titelbild eingebt.

Aaron:	Oben, C links, R, rechts, unten, R, R, C links
Demonica:	Oben, C links, R, rechts, unten, R, R, C oben
Demitron:	Oben, C links, R, rechts, unten, L, L, C unten
Eve:	Oben, C links, R, rechts, unten, R, R, C rechts
Gore:	Oben, C links, R, rechts, unten, R, R, C unten
Morphix:	Oben, C links, R, rechts, unten, R, R, B
Niiki:	Oben, C links, R, rechts, unten, R, R, A
Scarlet:	Oben, C links, R, rechts, unten, L, L, C links
Sonork:	Oben, C links, R, rechts, unten, L, L, C oben
Zenmuron:	Oben, C links, R, rechts, unten, L, L, C rechts

R-Taste: Weicht in Hinter- und Vordergrund aus.
Start-Taste: Spielpause oder Aufgabe
Steuerkreuz: Mit dem Steuerkreuz fallen die Specials leichter als mit dem Analogstick.
B-Knopf: Werft den Gegner zu Boden.



C-Buttons: Führt harte Kicks sowie Hiebe aus und blockt.
A-Knopf: Setzt zu krachenden Specials an.



Tadellose Leinwand-Optik: Bei Würfen und Combo-Grabs werden alle Anzeigen kurz ausgeblendet.



Wer trifft hier wen? Mächtige Specials verdecken für wenige Augenblicke beide Kontrahenten.

kontern fließend mit einem blitzenden Uppercut. Natürlich könnt Ihr vor Geschossen und Hieben auch in den Hintergrund flüchten: Mit den R- und L-Tasten marschiert Ihr in einem Bogen um den Wüstling herum. Kommt Euer Gegenüber zu nahe, hämmert Ihr ihn mit einem kräftigen Wurf zu Boden: In der kleinen Verschnaufpause schwenkt die Arenakamera in eine Zufallsperspektive und kehrt anschließend in die gewohnte Seitenansicht zurück. Eine neue Version

HOT Line

Boss Codes:

Wer auch als Lord der dunklen Dimension Demitron oder sein düsterer Handlanger Sonork in den Ring steigen möchte, gibt im Titelbild folgende Kombination ein:

A, B, R, L, C unten, C oben

Wer seinen Kumpels den Dämon Demitron vorenthalten und nur Sonork freischalten möchte, drückt im Titelbild:

L, R, C oben, C unten, C links, C rechts

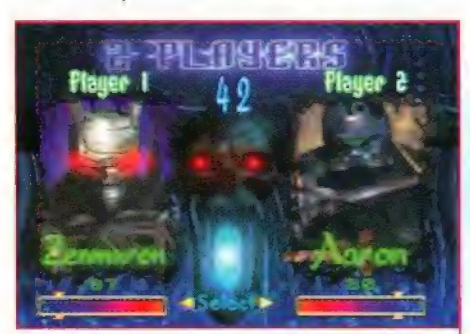
des Wurfes ist der Combo-Grab, mit dem Ihr den Gegner festhaltet und gleichzeitig ordentlich zusammentretet.

Die "Dark Rift"-Schläger bewegen sich wesentlich geschmeidiger durch den 3D-Ring als ihre "Wargods"-Kollegen: Hiebe sehen schwungvoll aus und lassen die Wucht erahnen. An den komplexen Bewegungsabläufen der Würfe hätte das Entwickler-Team Kronos jedoch noch etwas feilen können. Die düsteren Arenen sind räumlich nicht begrenzt, die platten Endzeit- und Technotapeten im Hintergrund lassen aber kaum 64-Bit-Stimmung aufkommen. Bis auf den umständlichen Button-Block steuern sich Eve & Co. locker von der Hand, die Specials beherrschen Prügelfans seit "Street Fighter 2" im Schlaf. Leider vermöbelt Ihr die Alienbrut von Anfang an mit Leichtigkeit.



Teleportermoves kombiniert Ihr mit Uppercuts und Slides.

Ausweichen in die dritte Dimension ist erst in der Schwierigkeitsstufe "Hard" gelegentlich nötig. Die wenigen Specials pro Krieger haben Profis bald ausgereizt, es fehlt den "Dark Rift"-Helden an taktischen Manövern wie Kicks mit Ausfallschritt oder Abwehrgriffen. Auch die Hintergrund-Rhythmen sind wenig berauschend: Digischlitzer und -stampfer mischen sich mit



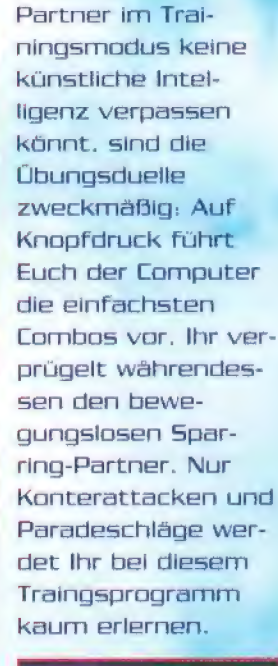
Bevor Ihr Euch im Zweispieler-Modus gegen einen Anfänger langweilt, gleicht Ihr besser die Kampfstärken aus.



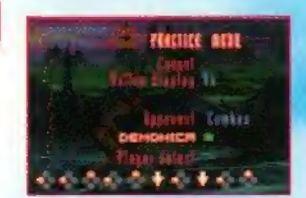
Die Erde bebt: Gores' Bodenstamper entkommt Ihr nur durch einen schnellen Sprung aus der Gefahrenzone.

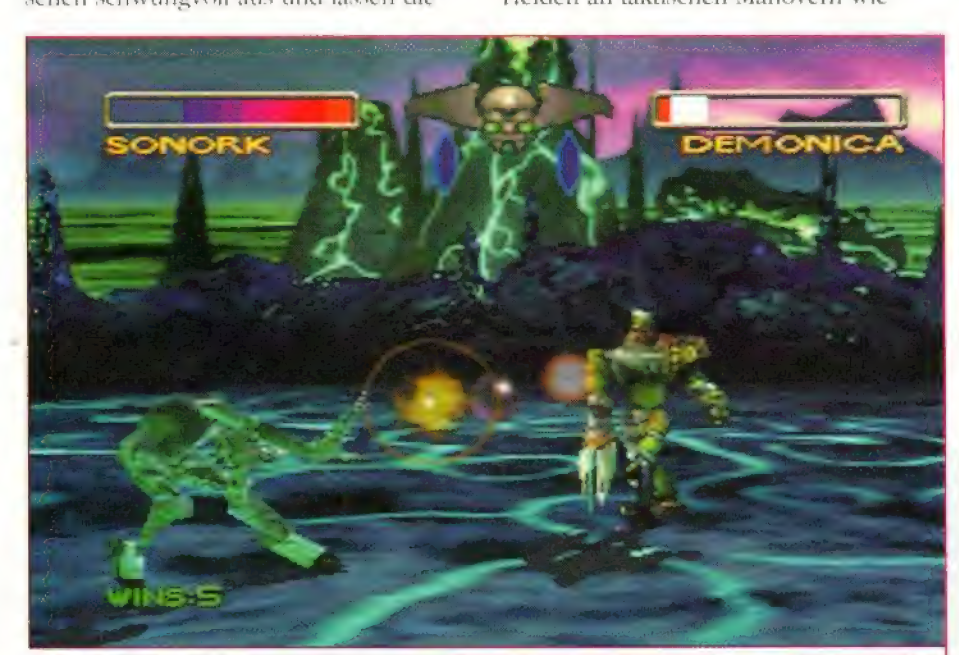
dumpfem Synthiegebrumme. Trotzdem ist "Dark Rift" besser als "Wargods" und damit eine solide Keilerei, die besonders im Zweispieler-Modus von der Spieleflaute auf dem Nintendo 64 ablenkt. *oe*

Muster von Freak's Shop, Tel. 02504/93300









Diese Salve sitzt: Aus dem Hintergrund trefft Ihr den Feind am leichtesten, da er in die falsche Richtung blickt und sich erst zu Euch umdrehen muß.



Euer Krieger als Grabschänder: Wer rücksichtslos über den Friedhof schlappt, weckt die Toten auf!



Aus der griechischen Sage importiert: Die kopflastigen "Hexen"-Minotauren wurden mit Riesenechsen gekreuzt. Ohne deftigen Mana-Vorrat habt Ihr gegen die Biester keine Chance.

Der friedliche Mönch entpuppt sich als Chaos-Magier: Der Zauberer versengt Euch mit giftgrünem Höllenfeuer.

Hexen

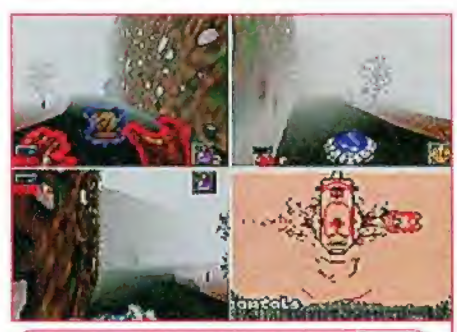
N64

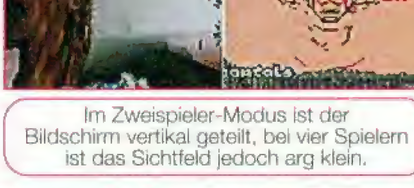
Die Fürsten der Fantasy-Welt "Hexen" haben einen Pakt mit der Unterwelt geschlossen: Ewiges Leben und übermenschliche Macht im Austausch gegen die Seelen ihrer Untertanen – so lautet der mit Blut unterzeichnete Teufelsvertrag. Aber bevor die Dämonen ihre Pixelklauen nach der mittelalterlichen Idylle ausstrecken, schicken die verzweifelten Clans ihre Vorzeigehelden an die Action-Front: Krieger, Kleriker und Diplommagus reisen durch ein Dimensionsportal in die Heimatwelt ihrer Peiniger, um mit Axt, Zauberstab und Hackebeil die Ego-Shooter-Hölle zu stürmen. Allerdings verflüchtigen sich bei dem intergalaktischen Sprung zwei Kämpen im Action-Äther – welche Berufsklasse die höllische Reise übersteht und mit blutverschmiertem Stahlprügel durch düstere Katakomben hechelt, bleibt Euch überlassen. Eure Charakterwahl bestimmt nicht nur über Lebensenergie und Widerstandskraft Eurer Figur – die Klassenwahl entscheidet außerdem über Bewaffnung, Artefakt-Einsatz und Zaubertalente. Mystische Energie haben zwar alle drei Recken gemein, aber während der Krieger die kinetische Energie durch seine Klinge jagt, lassen Priester und Zauberer die Luft mit Magie knistern.

Die meiste Zeit sind Eure Mana-Reserven jedoch erschöpft: Magische Kristalle und bequeme Fernkämpfe sind selten, häufiger drängelt Ihr Euch mit den Monstern dicht an dicht und vermöbelt die übellaunigen Gesellen mit nackter Faust oder blank poliertem Pixel-Stahl. Umso wichtiger sind Angriffs-Timing und Artefakt-Haushalt. Denn obwohl Spielmechanik und Metzger-Ambiente an den indizierten Ego-Shooter-Urahn erinnern – Level-Design, umfangreiche Artefaktlisten und ein reichhaltiges Fantasy-Bestiarium wurden am klassischen Rollenspiel orientiert. Auch Puzzles und Levelarchitektur sind im "AD&D"-Stil gehalten: Aufzüge, Schalttafeln und anderer Hightech-Schnickschnack mußten mittelalterlicher Flaschenzugmechanik, Hochglanz-Verkleidungen und sterile Korridore einer dicken Schmutzpatina weichen. Wer mystisches Fantasy-Appeal und blutige Monsternasen schätzt, kommt genauso auf seine Kosten wie Ego-Baller-Profis auf der Suche nach einer handfesten Herausforderung. Level-Logik und Kämpfe sind um einiges härter als bei den traditionellen Projektil-Schlachten. Der "Hexen"-Held entwickelt eine persönlichere Beziehung zu seinem Gegner als der gemeine Ego-Schütze – kein Wunder, wenn er fast jedem Monster unmittelbar auf die Pelle rücken und nebenher noch knifflige Adventure-Puzzles knacken muß. Zum vollwertigen Abenteuer-Titel fehlt lediglich die Storyline. Aber bevor den Action-Abenteurern so richtig die Finger jucken – hier ist der Haken: Die N64-Version sieht kaum besser aus als die mäßig präsentierten 32-Bit-Vorgänger – lediglich flotter Analogschritt und Hardware-Filtering (könnt Ihr nach Gutdünken ein- und ausschalten) unterscheiden den 64-Bit-Nachzügler von Playstation- und Saturn-Varianten. *rb*



Hier wurde das Filtering übertrieben: Vor lauter Textur-Weichzeichnung könnt Ihr beim Obermotz kaum Details ausmachen.



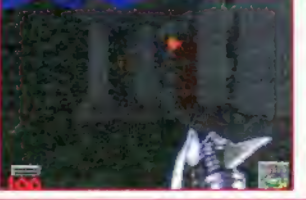


Im Zweispieler-Modus ist der Bildschirm vertikal geteilt, bei vier Spielern ist das Sichtfeld jedoch arg klein.

Erhältlich bei Zapp Games, Tel: 06131/230492

Im Rahmen dieses "Hexen"-Tests für das N64 werten wir die 32-Bit-Versionen auf 75% Spielspaß ab







Einleitungsmonologe der Dämonen-Lords als Story-Ersatz: Ihr habt Euch bis zum nächsten Komplex durchgemetzelt, der Höllenfürst bereitet Euch auf die nächste Aufgabe vor.







Der Feuerteufel schlägt zu: Mit dem richtigen Timing fangt Ihr die Hiebe ab und schleudert seine Faust anschließend gegen den Meister und sein Kinn.

Yuke Yuke! Trouble Makers

N64 Nach dem exotischen "Wonder Projekt J2" versorgt Enix die ausgehungerte Nintendo-64-Gemeinde mit einem zweiten Spiel: Im Prolog von "Yuke Yuke! Trouble Makers" (Europa-Titel: "Mischief Makers") empfängt die Erde einen verzweifelten Hilferuf von einem weit entfernten Planeten. Technikgenie und Abenteuerprofi Dr. Campbell und sein putziges Robotermädel Marina schwingen sich sofort in das Cockpit ihres Raumkreuzers und düsen zu dem geheimnisvollen Planeten. Dort wird der arme Doktor von den hinterhältigen Nendoroanern gekidnappt, die mit ihren SOS-Signalen Raumschiffe in die Falle locken. Natürlich könnt Ihr den Gepeinigten nicht im Alien-Kerker schmoren lassen und beamt Euch als düsengetriebene Marina sofort auf die Planetenoberfläche. Um Marina durch die horizontal und vertikal scrollenden Jump'n'Run-Levels von Nendoroan zu steuern, nützt Ihr das traditionelle Steuerkreuz: Gleich zu Beginn kommt Euch der erste Nendoroaner entgegen – keine Angst, Ihr dürft die wandelnden Eierköpfe ruhig berühren. Einige der kugelrunden Aliens sind mit einer Sprechblase markiert, mit dem R-Button verwickelt Ihr sie in ein Gespräch und erhaltet so Tips zu Rätseln, Special Moves oder gar eine Zeitbombe. Übel gelaunte Kopfkissen-Aliens laufen winkend umher, flitzen Euch auf Skiern entgegen, nehmen Euch mit Wurfsternen, Laserkanone, Raketenwerfer, Knallbonbons und Schleimkugeln unter Beschuß oder trachten Euch auf andere Art nach dem Leben. Natürlich könnt Ihr Euch verteidigen und nehmt per B-Button die zappelnden Fieslinge auf die Schulter. Bevor Ihr den Nendoroaner mit einem kräftigen Wurf auf seine Kollegen schleudert, solltet Ihr ihm jedoch seinen Kristall klauen: Blaue und grüne Kristalle stocken Eure Lebensenergie auf, überschüssige Kräfte werden in bis zu zwei Energiecontainern aufbewahrt. Am Wegrand findet Ihr obendrein rote Kristalle, die fleißigen Sammlern nach dem Exitus das Weiterspielen ermöglichen. Gut versteckt wartet in jedem Level außerdem ein gelber Kristall auf Euch, der als geheimer Bonus dient. Neben dem obligatorischen Hüpfer verfügt Euer Blechmädel über Jumppacks: Mit den gelben Buttons aktiviert Ihr einen kurzen Raketenschub, der Euch in die gewählte Richtung schießt. So führt Ihr Doppelsprünge aus und düst über weite Gräben. Per Tasten-



Gleich knallt's: Mit der Bombe sprengt Ihr rote Bauklotzketten, die wie Feuerwerkskörper ratternd explodieren.



Ab in die Garage: Parkt das Dreirad mit einem Sprung über die Schanze.



Flotte Biene: Packt Ihr den aufgestachelten Brummer am Kragen, macht er Euch keine Probleme.



Den Wüstenwurm besiegt Ihr im Nahkampf: Eurem Wurf-Combo hat er nichts entgegenzusetzen.



Bloß nicht nervös werden: Die Rakete steuert Ihr durch gefühlvolle Gewichtsverlagerung.









Wegen der japanischen Bildschirmtexte werdet Ihr die Tips und Aufgabenstellungen der Nendoroaner nicht verstehen: Da Ihr jedoch keinem Zeitlimit unterliegt, könnt Ihr Euch in den Levels gemütlich umschauen. Bald merkt Ihr, daß alle Missionsziele offensichtlich sind.





Gut bewachter Bonus: Ballert Ihr auf die rotierende Felsenkette, werden zerstörte Steine nach ein paar Sekunden ersetzt.

Geschüttelt, nicht gerührt: Habt Ihr die passenden Extras im Topf, zaubert Ihr Bomben und Wurfsterne hervor.

kombination rollt sich Marina außerdem beiseite oder schubst ihre Gegner mit einem wuchtigen Rempler zu Boden. Seid Ihr zu faul zum Laufen, steigt Ihr in die Pedale eines Dreirads und führt per Schanze gewagte Sprünge aus.
Neben den Nendoroanern findet Ihr in den bunten Wald-, Schnee-, Schlachtfeld- und Lavalevels Felsen in Gesichtsform, einige sind am Rand mit Zacken versehen und rauben Euch bei Berührung wertvolle Lebensenergie. Friedlichen Felsen begegnet Ihr in vielerlei Form: Schweben sie in der Luft, haltet Ihr Euch an ihnen fest und hangelt von einem zum anderen. An Federn angebracht, nützen sie Euch als Katapult, das Ihr per Jumppack in der Stärke reguliert, ausrichtet und abfeuert. An eine Seilbahn montiert, führen sie Euch über drohende Abgründe; am Riesenrad festgeschraubt befördern sie Euch hoch in die Lüfte.
Einige der bunten Felsen dienen auch als Schalter für Teleporter oder Extraspender: Neben den Kristallen findet Ihr dort Steinstatuen, die Ihr zu nützlichen Treppen stapelt. Auch den Zaubertopf schüttelt Ihr aus einigen Felsen hervor, der gesammelte Blumen, Knallbonbons und Kristalle zu Wurfsternen und Zeitbomben verwandelt. Nun könnt Ihr hinterhältige Heckenschützen ausschalten oder störende Wände sprengen.
Ziel jedes Levels ist ein blitzender Stern, der Euch in die nächste Zone befördert. Auf dem Weg dorthin erwartet Euch nur selten gewöhnliches Gehüpfe von links nach rechts: Erst wenn Ihr Euch bei Fangspielen, Schaltersuche und Extrazauber bewährt habt, ist der Weg zum Ausgang frei. Zudem fordern Euch halsbrecherisches Kombinieren von Spezialsprüngen und hektische Massenschlägereien. Ulkige Spielereien mit der Schwerkraft machen Euch obendrein zu schaffen: Ihr verteidigt Euer Floß vor dem sicheren Untergang auf einem Lavasee gegen aufspringende Nendoroaner und nützt in einem schwankenden Turm den Totpunkt für waghalsige Sprünge.
Einige Levels fallen aus dem traditionellen Jump'n'Run-Rahmen: Auf dem Kopf eines Mechs stampft Ihr Mauern und Häuser in den Boden, mit viel Fingerspitzengefühl dirigiert Ihr eine sperrige Rakete durch drohende Bauklotzschikanen. In einigen Abschnitten haben sich die mächtigen Endgegner verschanzt: Während Ihr zu Beginn einen nendoroanischen Vorgarten von einem wüsten Sprungwurm befreit, machen Euch später boxende Feuerdrachen und quietschende Mechdinosaurier zu schaffen. Dabei weist Euch ein blinkendes Fadenkreuz die



Das Boot ist voll: Schleudert Ihr die Nendoroaner nicht vom Floß, müßt Ihr jämmerlich im Lavasee verbrutzeln.

Nichts wie weg hier: Während Ihr zum Ausgang spurtet, explodieren die Levelplattformen knatternd unter Euren Füßen.

Der japanische Entwickler Treasure ist Videospielveteranen bereits in 16-Bit-Zeiten ans Herz gewachsen: Noch fest angestellt bei Konami, kümmerten sich die Ballerprofis um die Projekte "Super Probotector" und "Castlevania 4". Anschließend machte sich Treasure selbständig und entwickelte für Sega Mega-Drive-Klassiker wie "Gunstar Heroes", "Light Crusader", "Dynamite Headdy" und die Vierspieler-Keilerei "Yuyu Hakusho". Saturn-Fans entzückte Treasure 1996 mit dem Fantasy-Beat'em-Up "Guardian Heroes".



Habt Ihr keine Lust zum Laufen, besteigt Ihr einen Bauklotzmech, der gnadenlos jedes Hindernis in den Boden stampft.




Die bunten Federn nützt Ihr mit Eurem Jumppack als Katapult zu entlegenen Bonusschätzen


Im freien Fall: Berührt Ihr versehentlich die Felsen am Rand, folgt ein Flipper-reifes Schleudertrauma.

Wo geht's lang? An Knotenpunkten bestimmt Ihr die Fahrtrichtung mit Eurem Düsenrucksack.

Schwachstellen der Schurken, per MG-Feuer und Abwehrmanöver streckt Ihr die Obermotze nieder. Seid Ihr jedoch unterlegen, helfen Euch Eure Kristallvorräte und die zwei Spielstände auf Modul bei Eurem Hüpfabenteuer.
Bis auf die mächtigen Endbosse erwarten Euch in "Yuke Yuke! Trouble Makers" kaum größere Sprite-Gegner als in einem durchschnittlichen Super-NES-Jump'n'Run. Dafür sorgen im Hintergrund bis zu vier Parallax-Ebenen für einen räumlichen Eindruck, außerdem erschrecken Euch Polygon-Schubladen und -Felsen, die von dort heranzoomen. Marina und ihre Gegner bewegen sich im gerenderten Gewand flüssig über den Bildschirm, die witzigen Kulleraugen-Animationen und Gags im Hintergrund (wie vorbeiflatternde Vögel) sorgen für ausgelassene Stimmung. Neben den brodelnden Flammenzungen und transparenten Explosionen sind schmucke Special-FX rar: Tanzende Flammenbögen und eisige Schneestürme findet Ihr nur an ausgesuchten Stellen. Die pixelgenaue Steuerung erlaubt auch Anfängern ausgefeilte Sprungkombinationen, unfaire Stellen existieren nicht. An den korrekten Einsatz des Jumppacks müßt Ihr Euch jedoch erst gewöhnen: Im Eifer des Gefechts verwechselt Ihr schon mal die Buttons, zumal sich die Funktion je nach Stellung zum Objekt ändert: Hängt Ihr zum Beispiel an der oberen Seite eines Rades, drückt Ihr zum Drehen des selbigen den rechten oder linken C-Button. Befindet Ihr Euch an der rechten oder linken Seite, müßt Ihr entsprechend umdenken.
Ähnlich Rare's "Blast Dozer/Blast Corps" habt Ihr in "Yuke Yuke! Trouble Makers" nie das Gefühl, daß sich zwei Levels spielerisch ähneln: Mal flüchtet Ihr, auf bröckligem Untergrund um Euer Leben bangend, dem Levelende entgegen, mal parkt Ihr gemütlich Dreirad und Sprungfeder in ihren Garagen, um den Weg in die nächste Welt freizuräumen. Die unzähligen Kombinationsmöglichkeiten der Extras und ihr flexibler Einsatz gestalten jeden Level spielerisch neu und sorgen für reichlich Motivation.
Wegen der japanischen Bildschirmtexte müßt Ihr auf exakte Missionsbeschreibungen und Tips leider verzichten. Hinweise auf Spezialmanöver entnehmt Ihr jedoch den Button- und Steuerkreuzsymbolen. Die glasklaren Digigeräusche sowie die fröhlichen bis fordernden Hintergrundmelodien runden "Yuke Yuke! Trouble Makers" zu einem vortrefflichen Rätsel-Jump'n'Run ab. *oe*

Muster von Zapp, Tel. 06131/230492


Hängt nicht so rum: Per Specialmove hangelt Marina direkt zum nächsten Steingesicht.


Die brodelnden Flammenzungen kennen "Treasure"-Fans bereits aus "Super Probotector" auf dem Super Nintendo


Als weiblicher Tarzan schwingt Ihr Euch von Liane zu Liane und sammelt fleißig Energiekristalle.

Hände weg von meinen Juwelen! In der Frühlingswelt verteidigt Ihr eine Schatzkammer gegen fiese Kristallräuber.





SONY DIMENSION



Dramatische Handlungselemente und strategische Gefechte gehen in "Final Fantasy Tactics" nahtlos ineinander über: Dem Beschützer der bedrohten Prinzessin (kleines Bild links), kommt unsere Heldentruppe gerade noch rechtzeitig zur Hilfe. Der Kampf beginnt!

Final Fantasy Tactics

PS Das japanische Software-Haus Quest läßt sich viel Zeit bei der Entwicklung eines Videospiels und tat sich in den letzten Jahren durch lediglich zwei Titel hervor: "Ogre Battle" und "Tactics Ogre" waren zu Super-NES-Zeiten die beiden schönsten Strategiespiele (in Deutschland aber kaum zu bekommen), mit fein gezeichneten Charakteren, isometrischen 3D-Landschaften und einer "Final Fantasy"-würdigen Dramaturgie. Dem Konkurrenten Square gefielen die beiden Fantasy-Juwelen so gut, daß sie über den offensichtlichen Ideenklau bei Heldenanimation und Handlung hinwegsahen und das Design-Team kurzerhand für ein eigenes Projekt einspannten.

"Final Fantasy Tactics" führt im Zeichen der Playstation die Talente der "Final Fantasy"-Designer Square und der "Ogre"-Macher Quest zusammen. Nach zweijähriger Entwicklungszeit entstand aus dieser Kooperation das aufwendigste und am heißesten erwartete Fantasy-Strategiespiel.



Bunter Durchblick: Blaue Felder zeigen den Bewegungsradius, rote die Reichweite Eurer Magie, gelbe den Wirkungsradius.

Auch wenn die Schlachten mit rund einem Dutzend Rittern, Hexern sowie Heilpersonal im Mittelpunkt der "Zodiac Brave Story" stehen, erwarten den Spieler an allen Eckenhandfeste Rollenspielelemente. Euer Held definiert sich über seine Charakterklasse und -attribute, Hit-, Magie- und Erfahrungspunkte, seinen Besitz an Waffen und Utensilien und seine Spezialfähigkeiten, die mit zunehmender Erfahrung erworben und ausgebaut werden. Die anderen Mitglieder Eurer Party werden von der CPU generiert und von Euch übernommen oder gesellen sich selbständig als "Guest" in Eure Schlachtreihe.

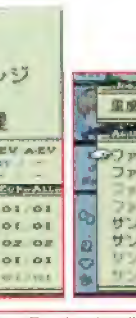


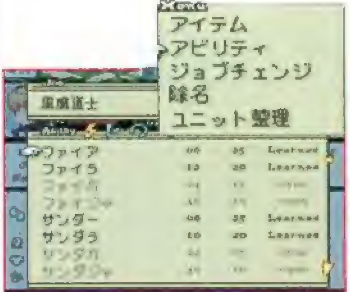
Siege eröffnen Euch neue Routen auf der Oberwelt. Hier sind Orte mit Geschäften (Bild: Im Waffenladen) als blaue Punkte eingezeichnet, grüne Markierungen warnen vor Einöden, in denen es zu kriegerischen Zufallsbegegnungen kommen kann.



Die Oberwelt von "Final Fantasy Tactics" ist eine vergilbte Landkarte (siehe links), auf deren vorgezeichneten Routen Ihr Eure Party verschiebt. An besonderen Orten erwarten Euch Unterredungen mit dem König, mit Verwandten und Verbündeten. Ihr trefft auf Helden und Schurken, schöne Prinzessinnen und heimtückische Verräter. Das komplexe Gewebe aus persönlichen und politischen Verbindungen erschließt sich dabei nur dem japanischen Spieler, denn alle Gespräche laufen in Kanji-gefüllten Sprechblasen automatisch ab. Der aufmerksame westliche Strategiefan kann viele der Beweggründe von Freund und Feind dennoch erahnen, denn die Mimik und Gestik der Protagonisten ist herzallerliebst animiert: Das wütende Aufstampfen eines Regenten oder das verlegene Hüsteln eines ertappten Lauschers verrät oft mehr als tausend Worte.

Wie die zahlreichen Zwischenszenen werden auch die Schlachten auf einem streng abgegrenzten Isometrik-Terrain ausgetragen. Zwischen stimmungsvoll texturierten Gesteins- und Landschaftsquadern nehmen beide Truppen Aufstellung, nach einem kurzen, einstimmenden Wortwechsel werden Schwerter gezückt und magische Tränke entkorkt. Rundenweise ziehen alle eigenen und feindlichen Streiter, wobei Ihr die Reihenfolge und die Vorbereitungszeit für eine komplizierte Aktion oder einen Zauberspruch berücksichtigt (siehe







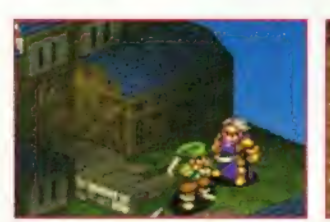
Auf der Oberwelt verwaltet Ihr Eure Charaktere: Wählt den zweiten Punkt des "Start"-Menüs und Ihr überblickt alle Helden Eurer Gruppe (Bild ganz links). Mit einem weiteren Start-Druck kommt Ihr in ein Menü mit fünf Punkten: "Item" (ganz oben) erlaubt es Euch, Waffen und Rüstungen anzulegen, "Ability" führt zu den Untermenüs für Eure Fähigkeiten und Zaubersprüche, "Jobchange" stellt Euch neue Charakterklassen zur Wahl.



Im Effektgewitter: Je mächtiger der Zauber, desto gewaltiger auch die audiovisuelle Erscheinung. Oben ein flächendeckender Vernichtungszauber, rechts eine individuelle Attacke.

Preview in MAN!AC 8/97). Der Ablauf eines Kampfes ist also recht konventionell, die dreh- und dezent zoombare 3D-Landschaft und vor allem das ausgefeilte Ability-System sorgen hier für die nötige Würze: Je nach "Job" stehen jedem Streiter andere Fähigkeiten zur Verfügung, von denen der Spieler in jeden Kampf ein paar mitnimmt. Einige der antrainierten Fähigkeiten werden automatisch ausgelöst (z.B. die automatische Konterattacke), andere benötigen einen Gegenstand, wieder andere kommen erst nach einer Konzentrationszeit zur Anwendung. In Verbindung mit den unterschiedlichen Höhenniveaus der isometrischen Ruinen, Canyons und Wehrgänge werden komplexe Strategien möglich, bei denen jedem Kämpfer eine andere Aufgabe zufällt.

Auch für den allgegenwärtigen Tod hat sich Square etwas Neues einfallen lassen: Helden die aller Hitpoints beraubt in den Staub sinken, schlummern drei Runden im Koma, bis sie ihr Leben endgültig aushauchen. Endet der Kampf während dieser Sterbephase, nimmt der Held keinen Schaden, sondern steht zum nächsten Gefecht wieder voll einsatzfähig auf der Matte. Auch Magie holt einen Sterbenden wieder ins Leben zurück. Sind die drei Runden jedoch verstrichen, verwandelt sich der gefällte Recke in eine Schatztruhe oder einen Kristall. Egal, ob es sich um eigene Überreste oder die Eurer Feinde handelt, solltet Ihr die Kisten und Kristalle schnell aufsammeln, um von ihrer Teils heilenden Wirkung zu profitieren.







Aus dem Leben der Helden und Schurken: Links feilscht ein Banditenführer um seine Entlohnung, rechts beendet der alte Fürst eine Unterredung durch den Griff zur Pulle.

Jeder Zug endet im Aktionsmenü: Eure Heldin wählt zwischen Angriff, konzentrierter Charge-Attacke und dem Item-Einsatz.

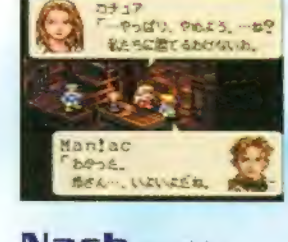
Grafisch bewegt sich "Final Fantasy Tactics" auf höchstem Niveau – wie bereits der Super-Nintendo-Vorläufer. Da sowohl die Kämpfe als auch alle handlungstragenden Szenen in isometrischer Kulisse stattfinden, ist das Spiel grafisch aus einem Guß – einen Stilbruch zwischen Echtzeit-3D und FMV, gezeichneten Sprites und Filmschnipseln wie ihn andere Spiele riskieren, braucht Ihr bei diesem Epos nicht befürchten. Die 3D-Arenen bestechen durch ihre Details und ihre Vielfalt und werden je nach Wetter und unter dem Einfluß flächendeckender Zauberei anders ausgeleuchtet. Mächtige Hexereien ziehen partikelsprühende Special-Effects nach sich, durch kurz eingeblendete Ziffern und Symbole werden die Folgen eines Schlagabtauschs veranschaulicht. Während Ihr in den Schlachten die Perspektive selbst bestimmt, übernimmt in den Zwischenszenen die CPU die Kameraführung. Wie in den "Final Fantasy"-Rollenspielen sind die Schwenks effektvoll, werden Animation, Licht und Ton gekonnt eingesetzt, um Spannung, aber auch Humor zu vermitteln. Die Helden scherzen, saufen und pfeifen Liebeslieder auf winzigen Grashalmen. Untermalt werden diese Sprite-Aufführungen auf isometrischer Bühne von skurrilen Geräuschen und der besten Musik, die der Playstation-Soundchip seit Jahren hervorgebracht hat!

Doch auch unter der wunderschönen Verpackung ist's ein tadelloses Strategiespiel, das seine Datenberge hinter verschachtelte Menüs und auf Spezialbildschirme verfrachtet. Bleibt das Sprachproblem dieser Import-CD: Kämpfen, Einkaufen und Ausrüsten, die Grundtätigkeiten eines Square-Helden, werdet Ihr schnell kapieren, das Skill- und Job-System erwartet von Euch aber Kenntnisse der japanischen Schrift oder viel Geduld. Mittlerweile gibt's auch Regelübersetzungen im Internet.

Die Menge an Waffen, Zaubersprüchen und Fähigkeiten, die pompöse Inszenierung, der audiovisuelle Luxus und die spannungsgeladene Handlung machen "Final Fantasy Tactics" zum besten Strategiespiel für eine 32-Bit-Konsole. Wer früher "Shining Wisdom" oder "Langrisser" spielte, wird den neuen Fantasy-Koloß von Square lieben. *wi*

Testmuster von Zapp, 06131/230492





Nach zwei in Europa nahezu unbekannten Strategiespielen ist der Design-Crew Quest jetzt mit "Final Fantasy Tactics" der große Wurf gelungen. Wenn wir uns recht erinnern, ist zumindest vom Erstling "Tactics Ogre" (1993) eine englischsprachige Version für das Super Nintendo erschienen. Den zweiten Teil (1995, Bild) gibt's jedoch nur in Japan.

Daß Euch der Firmenname Quest nichts sagt, muß Euch deshalb nicht wundern: Selbst unsere Datenbank mit allen weltweit vermarkteten Computer-, Video- und Automatenspielen kennt nur noch ein weiteres Spiel von Quest Japan, eine ominöse Pinball-Simulation für den Game Boy!



Ob Herry die Straße überquert (oben), Untoten zur wohlverdienten Ruhe verhilft (Mitte) oder Säulen im Hera-Tempel zertrümmert – Euer Held macht in jeder Lebenslage eine vorbildliche Figur. Obendrein ist der Kraftprotz akrobatisch begabt: Er schwingt sich über Masten und kraxelt an Plattformen empor.

Auf dem Weg in eine andere Aktions-Ebene: Im Wald benutzt Herry Pfade, in der Stadt Straßen und Treppenfluchten.

Nur nicht den Kopf verlieren: Kaum schlagt Ihr der Polygon-Hydra einen Schädel ab, wächst er wieder anch.

Schau mir in die Augen, Kleines: Ihr lenkt Medusas Laser-Blick auf die Säulen und spiegelnde Schutzschilder.

Hercules

PS An den amerikanischen Kinokassen ist Disneys Zeichentrick-Saga zwar kein überragender Erfolg, trotzdem läßt die obligatorische Videospielumsetzung (diesmal von Eurocom programmiert) nicht auf sich warten: "Hercules" ist – gemäß dem Kinostreifen – keine vorlagengetreue Adaption des Herakles-Epos, sondern ein Streifzug kreuz und quer durch die griechische Mythologie. So brüstet sich Euer Animations-Held plötzlich mit den Heldentaten von Perseus und Odysseus, die klassischen zwölf Sagenprüfungen werden mit keiner Silbe erwähnt. Muskelprotz Herry befreit lieber vollbusige Griechinnen und sprengt mit seinem Pegasus-Streitroß durch den Olymp. Im finsteren Forst legt sich das Kino-Sprite mit bärbeißigen Zentauren, rasselnden Blechgeiern und Greifen an. Auch in der griechischen Zeichentrickmetropole treiben sich zwischen Tempeln und Marmor-getäfelten Prachtbauten Monster herum: Disney hat mit vollen Händen aus dem mythischen Bestiarium geschöpft, auf der Kinoleinwand wie im Hüpf-"Hercules" geben sich sämtliche Bestien der Antike ein Stelldichein – von Medusa über krächzende Harpien bis hin zum stiernackigen Minotaur zollen sämtliche Fieslinge dem Unterweltgott Hades Tribut. Daß der finstere Grufti im Sagen-Original weder Hercules noch irgendeinem anderen Helden ans Leder wollte, kümmert Disney wenig: Der eifersüchtige Gott – ein quirliger Possenreißer in "Aladdin"-Tradition – will Zeus' Sohn um jeden Preis aus dem Weg räumen. Dafür sind Hades weder seine dreidimensional rotierenden Endgegner-Schlachten noch klapprige Gerippe zu schade: Volksheld Herry zieht den Monstern einen Schwert-Scheitel oder boxt das 2D-Getier zum Hades, besonders hartnäckige Bestien werden mit einem Faustschwinger in den Äther geschickt oder mit den magischen Blitzwaffen von Göttervater Zeus verschmurgelt. Die sind wie Goldmünzen und Paßwort-Amporen geschickt auf unterschiedlichen Spielebenen oder unter brüchigen Bitmap-Fliesen versteckt – Entdeckerdrang und Orientierungssinn werden genauso gefordert wie ein taktisches Händchen und Erfindungsgeist für die Obermotz-Schlachten. Zwar leidet das kinoreif inszenierte "Hercules" mit widerspenstiger Sprite-Kontrolle und träger Sprungtechnik unter denselben Kinderkrankheiten wie Disneys übrige Leinwandumsetzungen, aber Effektwut und cinematische Digisound-Kulisse machen die Design-Schnitzer wett. Herrys Heldentaten gewinnen keinen Innovations-Wettlauf, dennoch können sich Genre-Fans dem Disney-Charme schwer entziehen: Fantasievolle Szenerie, liebevolles Charakter-Outfit und dramatischer Schnitt machen "Hercules" zu einem Jump'n'Run-Genuß der seichten Sorte. Für Profis keine Herausforderung, aber ein delikater Hüpf-Happen. *rb*

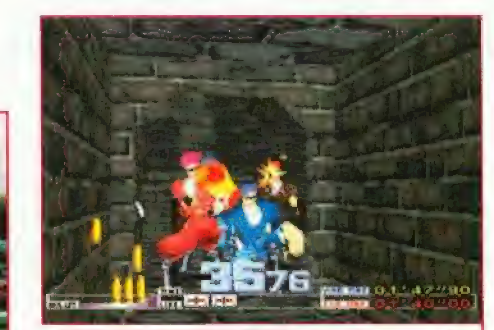
SPIELSPASS 71%

HERSTELLER: Disney
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: 4. Quartal

Schwatzhaft und springfidel: Disneys Kinohelden machen den Hüpf-Aufguß zum Erlebnis in Leinwand-Dimension.



"Kill him": Während die Schüsse auf Euch einprasseln, rufen die Bösewichte grimmige Kommandos durch den Saal.



Wo Ihr auch hingeht, ein Trupp Krimineller ist schon da: Nach ein paar Schüssen sofort wieder in Deckung!



Bleibt Ihr zu lange draußen, fangt Ihr Euch eine Kugel ein: Findet einen Kompromiß zwischen Zeit und Leben!

Time Crisis

PS Lichtpistolen-Showdown: Frisch aus der Spielhalle erscheint Namco's "Virtua"-Schießbude für die Playstation.

Als Ein-Mann-Armee habt Ihr die Aufgabe, ein Schloß voller Terroristen zu stürmen, um dort eine Geisel zu befreien. Doch die Bösewichte der "Wild Dog"-Bande halten jeden Winkel des Gemäuers besetzt und denken nicht daran, aufzugeben: Auf Schritt und Tritt jagt man Euch Kugelsalven um die Ohren, buchstäblich jede Sekunde, in der Ihr den Kopf aus der Deckung nehmt, zischen Querschläger, Messer und sogar Raketen an Euch vorbei. Damit Ihr überhaupt eine Chance habt, die drei ausladenden Abschnitte zu überleben, benutzt Ihr einen Knopf am Lauf Eurer "Guncon"-Plastikknarre, um Euch zu ducken. Hat Euch eine Kamerafahrt zum nächsten Bretterverschlag geführt, fordert Euch ein Sprecher zum Kampf auf: "Action" heißt die Devise, Ihr seid auf Euch allein gestellt. Während das knappe Zeitlimit gnadenlos abläuft, prasseln schon die ersten Einschläge und Streifschüsse um Euer provisorisches Versteck. Laßt Ihr den Pistolenknopf los, reißt Ihr den Oberkörper hoch und bringt mit Euren kümmerlichen sechs Patronen möglichst viele Treffer bei den ballernden Schurken an. Habt Ihr in der Hektik das Magazin leergeschossen, taucht Ihr per Knopfdruck zum Nachladen wieder hinter dem Verschlag ab. Ist die Szenerie gesäubert und der Weg frei, springt, lauft und schleicht Ihr zum nächsten Abschnitt: Ihr entert ein unterirdisches U-Boot-Versteck, kämpft Euch gegen die Zeit auf einen Wachturm vor und bewährt Euch in nervenaufreibenden Scharmützeln mit Flak-Besatzungen, die sogar ihre Kanonen auf Euch richten. Zusätzliche Aktionen retten Euch vor dem Verlust eines der drei Lebens-Icons: Vor herannahenden Stahlhaken duckt Ihr Euch, auf Euch zurasende Limousinen schießt Ihr geistesgegen-



Ignoriert den Trupp Soldaten um den Gabelstapler und konzentriert das Feuer auf die Sprengstoffladung, dann...



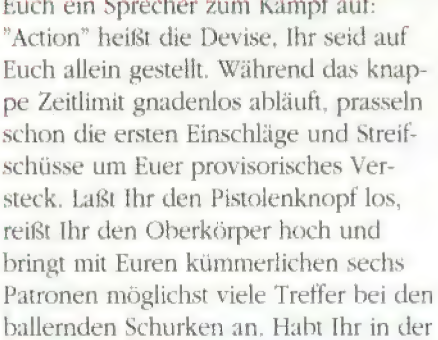
...erspart Ihr Euch mühevolles Zielen und eliminiert die Bande durch die prompt folgende Explosion!



So viele Schurken, so wenig Zeit: Durch rasantes Dauerfeuer und schnelle Nachlade-Aktionen bekommt Ihr die Situation in den Griff.



Euer Alter Ego seht Ihr nur gelegentlich, hier beim Beginn der Mission: Gleich schwenkt die Kamera zum Feind.

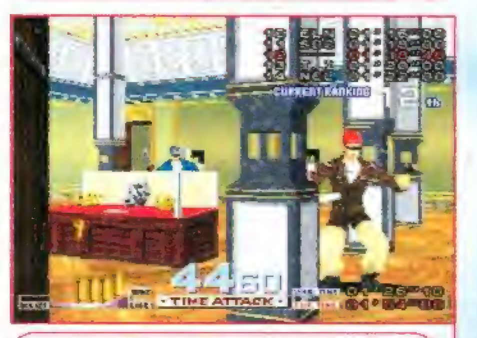




Schon nach wenigen Sekunden haben sich die Gegner auf Euch eingeschossen: Gelbe Treffer markieren die bedrohlich näherkommenden Einschüsse...



Duck' Dich: Die fünf Bonus-Sekunden könnt Ihr für die erzwungene Feuerpause gut gebrauchen!



Jeder Meter des Schlosses wird erbittert verteidigt: Im Museumsraum schießt Ihr Glasvitrinen in Stücke.

wärtig in Stücke. Um wertvolle Bonus-Sekunden zu erhaschen, solltet Ihr im Hintergrund vorbeiflitzende, orange gekleidete Anführer erwischen: Bis zu fünf Sekunden Belohnung winken. Schafft Ihr es trotzdem nicht, das Zeitlimit einzuhalten, verliert Ihr den Kampf ebenso wie bei drei direkten Treffern: Eines von



Einfaches Optionsmenü: Ihr verstellt Guncon und TV-Bild, außerdem legt Ihr den "Duck"-Modus fest.

neun Continues wird fällig. Beim Zeitspiel dagegen gibt es keine "Leben": Ihr schießt Euch möglichst schnell durch die einzelnen Levels. Kennt Ihr den Spielverlauf des Automaten auswendig, wählt Ihr einfach den Playstation-exklusiven Hotel-Einsatz. In dieser schwierigen Mission hebt Ihr den Waffenlieferanten des "Wild Dog"-Syndikats aus. Heerscharen von Hotelpagen und Kofferträgern eröffnen in Hotelhallen und Spiegelsälen das Feuer.
Technisch fallen die Unterschiede zum Automaten schnell auf: Die Auflösung des "System 22"-Originals war doppelt so hoch, die Sony-Version wirkt dagegen etwas pixelig. Spielerisch geht aber wie beim großen Bruder die Post ab: Ihr steht ständig unter Hochspannung, die Schußwechsel sind dank flottem Duck-Element erheblich rasanter als die gemächlichen Kamerafahrten in Segas indizierter "Virtua"-Schießbude. Die Polygontechnik offenbart dabei ihre Vorteile: Mehrfache Treffer reißen die Bösewichte realistisch von den Beinen, bei Bauchschüssen sacken die Gegner zu Boden. Schließt Ihr ein zweites Pad an und legt es auf den Boden, duckt Ihr Euch wie in der Halle per Fußreflex. Bis auf einige grafische Mängel überzeugt das Spektakel somit durch hervorragende Soundeffekte, packende Action und viel Dramatik: Wer das Genre mag, greift zu, Pistolen-Skeptiker nörgeln dagegen über lineare Missionen und den hohen Schwierigkeitsgrad. *cb*



"Guncon"

heißt die Lichtpistole, die auch in Deutschland der Spiel-CD beiliegen soll. Angeschlossen wird die Knarre zweifach: Am Joypad-Stecker befindet sich ein dünnes Kabel mit einer Cinch-Verbindung, die an der Rückseite der Playstation in den separaten Videoausgang gesteckt wird. Besitzer der neuen Playstation-Version ohne Video-Buchse koppeln einen Zusatz-Adapter an den Multi-AV-Port, um einen separaten Video-Port zu simulieren. Der Video-Stecker des "Guncon" ist übrigens durchgeschleift und ermöglicht auch weiterhin die Nutzung der Videobuchse. Lediglich HF-Modulatoren, die die Cinch-Buchsen benötigen, können nun nicht mehr benutzt werden.

SPIELSPASS 82%

HERSTELLER: Namco
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: 4. Quartal

Keine Gnade für Terroristen: Dramatischer 3D-Shootout für John-Woo-Fans, Paintballer und erwachsene Videospieler.

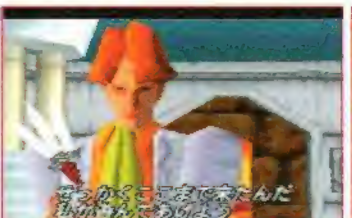
AB 18

Zielgenau

rückt Ihr den feindlichen Scharfschützen auf die Pelle: Namco's "Guncon" ist die mit Abstand genaueste Lichtpistole, die Ihr für ein Heimsystem erwerben könnt. Durch das zusätzliche Video-Signal (siehe Kasten) kommen horizontale Streuungen im Schußbild wie bei einigen Fremdhersteller-Pistolen nicht mehr vor. "Time Crisis" arbeitet übrigens nur mit dem Guncon zusammen und verweigert mit anderen Pistolen den Dienst.
Im Optionsmenü stellt Ihr den Aktionsmodus ein: Wahlweise geht Ihr per Knopfdruck in Deckung oder wagt Euch zum Ballern aus dem Versteck hervor.









Grobe Polygon-Intermezzi begleiten Euren Einsatz. Die Serie oben zeigt die Intro-Story: Auf einer einsamen Burg hat sich ein größenwahnsinniger Terrorist samt Armee verschanzt, um Militärgeheimnisse zu erpressen. Rechts die Ein-Mann-Armee ohne Furcht!

SONY DIMENSION



Joe setzt an zum Super-Tornado: Blinkt die "POW"-Energie in Eurer Bildschirmecke, wird es Zeit für den mächtigen "Super Move".

King of Fighters '96

PS Alljährlich treffen sich SNK's Prügelprofis zum "King of Fighters"-Turnier: Dem Meister unter allen Helden fällt das Privileg zu, den Oberfiesling Goeniz und seine schlagkräftige Freundin Chizuru Kagura zu vermöbeln. Nach der Saturn-Keilerei (MAN!AC 3/97) haben sich nun 27 beinharte Schläger zum Playstation-Turnier eingetragen, unter ihnen die "Art of Fighting"-Helden Ryo und Robert, Terry "Fatal Fury" Bogard, Unterweltboß Mr. Big und der deutsche Ritter Wolfgang Krauser. Nachdem Ihr entweder zu dritt im Team-Modus oder alleine die erste Arena betreten habt, signalisiert ein hämmerndes "Fight" den Kampfbeginn: Mit flotten Tritten und harten Schlägen knallt Ihr Mai, Chang und Co. eins vor den Latz, eine schnelle Rolle nach hinten oder vorn bringt Euch beim Gegenangriff aus der Gefahrenzone. Schmerzhaft hingegen sind die je sechs flammenden und



Statt seinem berüchtigten Kickwirbel setzt Robert bei diesem Turnier auf flotte Sprungkombinationen

blitzenden Uppercuts, Saltokicks und Feuerball-Specials, die Ihr im Gegensatz zur Saturn-Version auch separat auf die Zeigefingertasten legen könnt.
Nützt Ihr die Verwirrung des Gegners für einen kurzen Augenblick der Besinnung, sammelt Ihr spirituelle Energie für die Bildschirm-erschütternden Powermoves. Diese Energie könnt Ihr dem Gegner auch abnehmen, indem Ihr ihn in einer Kampfpause mit spöttischen Sprüchen verhöhnt. Dann werden Eure Gegenüber aber richtig sauer: Mit hämmernden Combos wirbeln Euch die Prügelknaben Arme und Beine um die Ohren, um Euch anschließend mit einem Feuer-



Stürmische Attacke: Mit seinem tobenden Kauenwirbel fegt Euch Choi Bounge vom Bildschirm.

Special in die Arenaecke zu schleudern. Auch Würfe beherrschen Eure Krieger, Söldner Clark kugelt Euch quer durch die Arena und schmettert Euch nach einem Ausflug in die Lüfte krachend zu Boden. Profis treten im "Survivor"-Modus mit einer einzigen Energieleiste gegen möglichst viele Gegner hintereinander an und übertrumpfen sich gegenseitig mit den längsten Spielzeiten.
Wie auf dem Saturn steuern sich die Playstation-"King of Fighters" präzise und akzeptieren auch schlampig ausgeführte Specials. Erfreulich auch, daß die teils mager animierten Hintergründe der Saturn-Version um neue Details und Gags bereichert wurden. Technisch ist die Sony-Variante besser als die Saturn-Version, aber auch als das 95er-"King of Fighters". Eure Krieger posen im Großformat, jeder Treffer ist auf den Pixel genau zu erkennen. Die schallenden Digibackpfeifen und provozierenden Metalgitarren verleihen der Schlacht die passende Knochenbrecher-Atmosphäre. Die prunkvolle Präsentation schlägt sich aber leider auch in langen Ladezeiten nieder, die im Team-Modus sogar die Spielzeit übertreffen und bei nächtelangen Knüppeleien ziemlich nerven. *oe*



Showkampf: Im "Art"-Menü führen Euch die Muskelpakete ihre wuchtigsten Specials vor.



Wolfgang Krauser setzt zum Eishieb an: Der überhebliche Deutsche bevorzugt krachende Wrestling-Manöver und Feuerball-Specials.



NEUE RUFNUMMERN !!! <bis zu 6 Bestell-Hotlines>
Tel.: 02504 - 9330 - 0
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr. 8.30-20.00 Uhr Sa. 10.00-16.00 Uhr
Nutzen Sie unseren Vorbestellservice!

SATURN 279,95
Bernd Herfurth
PLAY STATION 279,95

FREAK'S SHOP

An- und Verkauf von Gebrauchtspiele:
Fax: 02504 - 9330 - 99
Alfred-Krupp-Str. 24 48291 Telgte

Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen * Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse (DM 16,- Porto) * Die aufgelisteten Artikel sind nur ein Auszug aus unserem Programm * Versandpreise DM 9,90 zzgl. NN * Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten!

MEGA DRIVE

ZUBEHÖR :
Adapter <NTSC-PAL> 24,95
Joypad 29,95
Joypad-Verlängerung 9,95
Netzteil MD 2 19,95
RGB MD 1 & 2 <Scart> je 19,95

VIDEOSPIELE:
Alien Soldier 49,95
Desert Strike 49,95
Donald Duck Maui Mallard 59,95
Dragons Revenge 49,95
E.A. Boxing-Toughman 49,95
Earthworm Jim 2 49,95
FIFA Soccer 96 49,95
Int. Superstar Soccer Del. 49,95
Kawasaki Superbikes 49,95
König der Löwen 59,95
Landstalker 59,95
Micro Machines Military 59,95
NBA Action Basketball 95 49,95
NBA Live 96 49,95
NHL Hockey 96 39,95
PGA Tour Golf 96 59,95
Pinocchio 89,95
Pocahontas 89,95
Ristar 49,95
Samurai Shodown 89,95
Schlümpfe, Die 59,95
Schlümpfe, Die 2 79,95
Shadowrun <us> 59,95
Shanghai 2 <us> 69,95
Skeleton Krew 49,95
Sonic 3 69,95
Sonic Spinball <a> 49,95
Spot Goes To Hollywood 39,95
Star Trek Deep Space 59,95
Story of Thor 89,95
Striker 49,95
Subterania 49,95
Super Streetfighter 2 <a> 69,95
Time Killers 39,95
Total Football 49,95
Ultimate 3 89,95
Virtua Fighter 2 99,95
Virtua Racing 59,95
VR Troopers 49,95
Worms 89,95
Wrestlemania Arcade 59,95

SONDERANGEBOTE:
Brutal - Paws of Fury 39,95
Comix Zone 39,95
Cutthroat Island 39,95
Dynamite Headdy 39,95
Earth Worm Jim 39,95
Ecco the Dolphin 2 39,95
Exo Squad 39,95
Flux 39,95
Garfield 39,95
John Madden 95 19,95
Judge Dredd <a> 39,95
Jurassic Park 1 29,95
Justice League 39,95
Marsupilami 39,95
Mega Swiv 39,95
NBA Jam T. E. 39,95
NBA Live 95 39,95
NFL Quterback 96 39,95
Pete Sampras Tennis 39,95
Primal Rage 39,95
Ranger X 39,95
Rugby World Cup 95 39,95
Shaq Fu 39,95
Slam Masters 39,95
Toe Jam & Earl 2 39,95
True Lies 39,95
Vectorman 39,95

32X
Verschiedene CD-Games ab 19,95

SEGA GAME GEAR
Baku Baku 39,95
Columns 39,95
Power Driver 39,95
Sonic Triple Trouble 39,95
Virtua Fighter 39,95

MEGA-CD
5 Games in One 29,95
Animals <a> 19,95
Batman Returns 19,95
Beast 2 19,95
Bloodshot 19,95
Cobra Com. & Sol Feace 29,95
Dungeon Explorer 59,95
Ecco the Dolphin 29,95
Formula 1 <us> 39,95
Lord of Thunder 59,95
Mega Race <us> 49,95
Microcosm 29,95
NHL Hockey 94 19,95
Powermonger 19,95
Rebel Assault <us> 49,95
Space Adventure 49,95
Star Wars Chess 29,95
Wing Commander <us> 49,95
...und viele andere !!!

Besuchen Sie auch unser Ladengeschäft in 48151 Münster Weseler Str. 54
Tel.: 0251 - 52 58 22

SEGA SATURN

HARDWARE:
SATURN <gebraucht> 199,90
Saturn & Tombraider 349,95
Saturn & 2 Games 419,95
6 Spieler Adapter 59,95
Act. Replay / Game Buster 89,95
Adapter NTSC/PAL 39,95
Antennenkabel 29,95
Back Up Memory 89,95
Gun "Innovation" 49,95
Joypad "Innovation" 19,95
Joypadverlängerung 19,95
Lenkrad mit Fußpedal 139,95
Photo CD 49,95

Videospiele SATURN:
Actua Golf 69,95
Athlete Kings 79,95
Battle Stations 79,95
Big Hurt Baseball 69,95
Black Dawn 79,95
Black Fire 79,95
Bomberman 89,95
Bug Too ! 89,95
Command & Conquer 69,95
Crime Wave 79,95
Crow, The 69,95
Dark Saviour 84,95



Darklight Conflict 79,95

Daytona USA Special Ed. <gebraucht> 69,95
Destruction Derby 69,95
Die Hard Arcade 89,95
 89,95
Disc World 69,95
Earthworm Jim 2 69,95
Exhumed 89,95
Fighters Megamix 89,95
Ghen War 79,95
Grid Run 79,95
Hardcore 4x4 69,95
Highway 2000 79,95



Independence Day 79,95

Iron Storm 4 <jp.> 109,95
King of Fighters 95 & Ram 89,95
Krazy Ivan 79,95
Lost Vikings 2 79,95
Manx TT 89,95
Mass Destruction 84,95
Megaman X3 79,95
Mr. Bones 79,95
Mysteria 69,95
Need for Speed 69,95
Nights 69,95
Nights & Analog-Pad 129,95
Pandemonium 89,95
Panzer Dragoon 2 <gebr.> 69,95
Pinball Graffiti 79,95
Sega Ages <3 Spiele> 84,95
Shining the Holy Ark 89,95
Shining Wisdom 69,95
Sim Tower <jp.> 69,95
Sky Target 79,95
Sonic 3D 79,95
Space Jam 69,95
Starfighter 3000 59,95
Story of Thor 2 79,95
Street Racer 69,95
Streetfighter Alpha 1 69,95
Streetfighter Alpha 2 79,95
S. Puzzle Fighter 2 69,95
Three Dirty Dwarves 79,95
Thunderhawk 2 <gebr.> 59,95
Thunderhawk 2 <a/uncut> 79,95
Tilt 69,95
Tombraider 79,95
Torico S 79,95
True Pinball 69,95
Ultimate 3 <a> 69,95
Valora Valley Golf 69,95
Virtua Cop 2 89,95
Virtua Fighter 2 69,95
Virtua Racing 59,95
Virtual On 49,95
Whizz 69,95
Wipe Out 69,95
Worldwide Soccer 97 59,95
X-Men 59,95

SONDERANGEBOTE:
Alone in the Dark 2 59,95
Amok 49,95
Andretti Racing <a> 44,95
Andretti Racing 49,95
Baku Baku Animal 59,95
Batman Forever 59,95
Battle Arena Toshinden 59,95
Battle Monster <j> 39,95
Battle Monster 49,95
Blam Machinehead <a> 49,95
Blast Chamber 59,95
Blazing T. Wrestling <j> 29,95
Breakpoint Tennis 59,95

Nutzen Sie unseren Vorbestellungsservice!
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !!!

Bubble Bobble 59,95
Bug 49,95
Chaos Control 49,95
Clockwork Knight 2 49,95
College Slam <us> 39,95
Cyber Speedway 49,95
D 49,95
Darius 2 49,95
Daytona U.S.A. <us> 29,95
Daytona U.S.A. 49,95
Defcon 5 49,95
Dragonheart 59,95
Euro Soccer 96 49,95
FIFA Soccer 96 39,95
FIFA Soccer 97 49,95
Fighting Vipers 49,95
Formula 1 59,95
Galactic Attack 49,95
Galaxy Fight 39,95
Gebockers <jp.> 39,95
Gex 49,95
Golden Axe - The Duel 59,95
Gran Chaser <j> 39,95
Guardian Heroes 49,95
Gun Griffon 59,95
Hang on GP 96 59,95
Hi Octane 19,95
Horde, The 49,95
In the Hunt 59,95
Incredible Hulk 59,95
Iron Man X... 49,95
John MADDEN 97 39,95
Johnny Bazookatone 49,95
Lemmings 3D 59,95
Magic Carpet 49,95
Mighty Hits 49,95
Mystery Mansion 49,95
NBA Action Basketball 59,95
NBA Jam Tournament 59,95
NHL All Stars Hockey 49,95
NBA Live 97 49,95
NHL Hockey 97 49,95
Off World Interceptor 59,95
Olympic Soccer 59,95
Panzer Dragoon 59,95
Paradius Deluxe 49,95
Pebble Beach Golf 49,95
PGA Golf 97 39,95
Primal Rage 49,95
Race Drivin <j> 39,95
Revolution X 39,95
Rise 2 59,95
Road Rash 49,95
Robopit 49,95
Robotica 49,95
Sega Rally 59,95
Scorcher 49,95
Shell Shock 59,95
Shibnobi X 49,95
Shockwave Assault 39,95
Skeleton Warriors 59,95
Slam'n Jam 49,95
Soviet Strike 49,95
Space Hulk 39,95
Streetfighter - Movie 49,95
Striker 96 59,95
Theme Park 29,95
Titan Wars 49,95
Toshinden Arena 59,95
Toshinden URA 49,95
Tunnel B1 59,95
Victory Goal 39,95
Virtua Fighter 39,95
Virtua Fighter Kids 59,95
Virtual Golf 49,95
Virtual Hydlide 39,95
Virtual On 49,95
Wing Arms 49,95
World Cup Golf 49,95
Worms 59,95
Wrestlemania Arcade 59,95
WWF in your House 49,95

NINTENDO 64

Konsole 279,95

Joypad 49,95
Joypadverlängerung 19,95
Memory Card <1 Meg> 39,95
Memory Card <5 Meg> 79,95
FIFA Soccer 64 99,95
Mario 64 89,95
Mario Kart 89,95
Pilotwings 64 109,95
Star Wars Shadows... 124,95
Turok 119,95
Turok <a-uncut/dt.> je 139,95
Wave Race 64 89,95

SUPER NINTENDO
ACME Animation 59,95
Air Cavalry 69,95
Asterix & Obelix 89,95
Breath of Fire 2 89,95
Chrono Trigger <us> 129,95
Donald Duck Maui Mallard 99,95
Donkey Kong Country 99,95
Donkey Kong Country 2 <mit dt. Anleitung> 99,95
Donkey Kong C.3 99,95
Earthworm Jim 2 59,95
FIFA Soccer 96 79,95
FIFA Soccer 97 99,95
Illusion of Time 99,95
Incantation 69,95
Int. Superstar Soccer 79,95
Kirby's Fun Pack 69,95
Kirby's Ghost Trap 69,95
Lufia & Spielberater 109,95
Mega Man 7 89,95
Mickey & Minni Circus 69,95
Micro Machines 2 <a> 79,95
Mohawk & Headphone Jack 59,95
MR. Do <a> 59,95
MS. Pacman 79,95
NBA Hangtime 89,95

Über 40.000 Artikel für Video- und PC Spiele auf Lager ! Davon allein über 10.000 Artikel für PSX !!!

NBA Live 97 89,95
NHL Hockey 96 89,95
PGA Tour Golf 96 59,95
Pinocchio 89,95
Puzzle Bobble 59,95
Realm 69,95
Schlümpfe, Die 2 99,95
Secret of Evermore 99,95
Sim City 2000 109,95
Spirou 59,95
Star Trek Deep Space 59,95
Star Trek Starfleet A. <a> 79,95
S. Mario All Stars <a> 54,95
S. Streetfighter 2 <jp.> 59,95
Super Scope & 6 Spiele 89,95
Tetris Attack 79,95
Tim in Tibet <a> 79,95
Timecop 59,95
Toy Story 79,95
Weapon Lord <a> 49,95
Winter Gold 109,95
Worldmaster Golf 49,95
WWF Raw & Video 49,95

SONDERANGEBOTE !
Actraiser 2 49,95
Alien 3 39,95
Incr. Crash Dummies 29,95
John MADDEN 94 19,95
Judge Dredd 49,95
Primal Rage 39,95
Spawn 39,95
Super Punch Out 49,95
Unirally 39,95
Urban Strike 39,95

ZUBEHÖR:
5 Spieler Adapter 29,95
6 Button Pad 19,95
Adapter US / PAL 29,95
Antennenkabel & Umsch. 19,95
Netzteil 19,95
RGB-Scart/Cinch je 19,95
S-Nes Konsole 169,95
S-Nes & Fifa Soccer 199,95
S-Nes & FIFA Soccer & Mario All Stars <a> 229,95

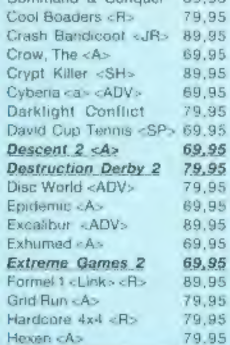
GAME BOY
Donkey Kong Land <a> 49,95
Lucky Luke 59,95
Timm Sonnentempel <a> 59,95

PlayStation
SPIELBERATER DT.:
Alien Trilogy 14,80
Alone in the Dark 1 & 2 14,80
Baphomets Fluch 14,80
Casper 14,80
Command & Conquer 14,80
Chronicle of the Sword 14,80
 14,80
Disc World 1 & 2 14,80
Fade to Black 14,80
Little Big Adventure 14,80
Rebel Assault 2 14,80
Resident Evil 14,95
Stadt der verlorenen Kinder 14,80
Syndicate Wars 14,80
Tekken 2 14,80
Time Commando 14,80
Tombraider 29,95
Warhammer 14,80
Wing Commander 3 & 4 je 14,80

PSX & Exhumed & 2. Joypad 359,95
5 Spieler Adapter 59,95
Action Replay Game Buster 79,95
Antennenkabel 39,95
CD-Leerhüllen <10er Set> 5,90
GUN - Pistole 49,95
Infarot-Joypad-Set 59,95
Joyboard "Namco" 89,95
Joypad "Ascii" 59,95
Joypad "Orginal" 39,95
Joypad "Innovation" 19,95
Joypad SV 1103 Super Pad 34,95
Joypad farbig je 29,95
Lenkrad "mit Fußpedal" je 129,95
Link Kabel 19,95
Memory Card 29,95
Memory Card "Orginal" 39,95
Memory Card <8 MB> 69,95
Memory Card <240 Slot> 79,95
Mouse 49,95
neGcon <Analog-Pad> 69,95
Stabile Tragetasche 9,95
Stabile Tragetasche & Pad
Orginal Memory Card 79,95
RGB Kabel 19,95
Umbauchip & Anleitung 29,95

Ab Oktober erhältlich: 80 seitiges, vierfarbiges Magazin <DIN A4>: Aktuelle Infos, Spieletests und Angebote für <Sony, Sega Nintendo> mit ca. 1000 Bildern

VIDEOSPIELE:
4-4-2 Fußball <7/97> 79,95
Actua Soccer Club E. 79,95
Adidas Power Soccer 2 84,95
Agent Armstrong 89,95
Agile Warrior - F 111 <A> 69,95
Assault Rigs <Link> <A> 69,95
Baphomets Fluch <ADV> 79,95
Battle Stations <ST> 79,95



Bedlam 89,95

Black Down <A> 79,95
Blazing Dragons 69,95
Blood Omen 89,95
Carnage Heart 69,95
Chronicle of the Sword 79,95
Command & Conquer 89,95
Cool Boaders <R> 79,95
Crash Bandicoot <JR> 89,95
Crow, The <A> 69,95
Crypt Killer <SH> 89,95
Cyberia <a> <ADV> 69,95
Darklight Conflict 79,95
David Cup Tennis <SP> 69,95
Descent 2 <A> 69,95
Destruction Derby 2 79,95
Disc World <ADV> 79,95
Epidemic <A> 69,95
Excalibur <ADV> 89,95
Exhumed <A> 89,95
Extreme Games 2 69,95
Formel 1 <Link> <R> 89,95
Grid Run <A> 79,95
Hardcore 4x4 <R> 79,95
Hexen <A> 79,95



Independence Day 79,95

Int. Superstar Soccer Del. 69,95
Int. Superstar Soccer Pro 89,95
Jet Rider <R> 69,95
Jumping Flash 2 <A> 69,95
Jupiter Strike <SH> 69,95
Kileak the Blood <A> 69,95
King's Field <RPG> 69,95
King OF Fighters <F> 69,95
Little Big Adventure 79,95
Lost Vikings 2 <G> 69,95
Mechwarrior 2 <R> 79,95



Mega Man X3 89,95

Micro Machines V3 <R> 89,95
MTV'S Slamscape <A> 79,95
Namco Museum 2 + 3 je 69,95
Nanotek Warrior <SIM> 79,95
NBA In the Zone 2 <SP> 89,95
NBA Live 97 <SP> 64,95
Need for Speed 2 <R> 79,95
NHL Face Off 97 69,95

NHL Hockey 97 <SP> 64,95
NHL Powerplay Hockey 69,95
Overblood 79,95
Panzer General 2 89,95
Penny Racers 69,95
Philisoma 69,95
Player Manager 69,95
Porsche Challenge <R> 69,95
Psychic Force 89,95


Power Rangers Pinball 89,95

Rage Racer 79,95
Rebel Assault 2 <SH> 84,95
Resident Evil 89,95
Resident Evil & Spieleberat. 99,95
Return Fire <A/ST> 69,95
Ridge Racer Rev.<R> 79,95
Riot <Future-SP> 69,95
Samurai Shodown <F> 69,95
Sim City 2000 <ST> 79,95
Soulblade <F> 89,95
Speedster <R> 69,95
Spider <A> 89,95
Stadt d. verlorenen Kinder 79,95
Star Gladiator <F> 79,95
Street Racer <R> 69,95
Strike Point <A> 89,95

S. Puzzlefighter 2 79,95



Swagman 89,95

Syndicate Wars 79,95
Tekken 2 <F> 89,95

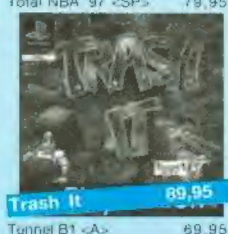
Ten Pin Alley 69,95

Tenka 89,95

Titan Wars 89,95
Tobal No. 1 <F> 79,95
Tombraider <A/ADV> 89,95
Tombraider & Berater 99,95
Total NBA 97 <SP> 79,95

Trash It 89,95

Tunnel B1 <A> 69,95
Twisted Metal 2 <R/A> 84,95



V-Rally 89,95

Vandal Hearts 89,95
Victory Boxing <F/S> 79,95
Virtua Pool <SP> 79,95
Warhammer 59,95
Wing Commander 4 89,95
Wipe Out 2097 <Link> <R> 89,95
X-Com 1 <a> <ST> 89,95
X-Com 2 <ST> 79,95

SONDERANGEBOTE:
Air Combat <A> 39,95
Alien Trilogy <a/dt.> je 49,95
Alone in the Dark 2 49,95
Battle Arena Tosh. 39,95
Blam! Machinehead <a> 59,95
Blast Chamber <A> 59,95
Breakpoint Tennis 49,95
Bubble Bobble <JR> 59,95
Burning Road <Link/R> 69,95
Cheesy <JR> 69,95
Cyberspeed <R> 39,95
Darkstalkers <F> 59,95
Destruction Derby 39,95
Disruptor <a/A> 59,95
Fade to Black <A/ADV> 49,95
FIFA Soccer 96/97 je 49,95
Galaxy Fight <F> 49,95
Goal Storm <SP> 49,95
Hi-Octane <R> 49,95
Hyper Final M. Tennis 49,95
In the Hunt <SH> 39,95
Incredible Hulk <A> 49,95
Iron Man / X... <F> 59,95
Johnny Bazookatone 49,95
KONAMI Open Golf 59,95
Lone Soldier <a/uncut/A> 59,95
Magic Carpet <A/ST> 59,95
NBA - In the Zone 49,95
NBA Jam Tournament 49,95
NBA Live 96 <SP> 49,95
Olympic Games 59,95
Olympic Soccer 59,95
Onside Soccer 59,95
PGA Golf 96 <SP> 49,95
Pitball <SP/A> 49,95
Po'ed <A> 59,95
Power Serve "Tennis" 49,95
Primal Rage <F> 49,95
Puzzle Bobble <G> 49,95
Rayman 49,95
Ridge Racer <R> 39,95
Road Rash <R> 49,95
Robopit <A> 59,95
Sampras Tennis <SP> 69,95
Shell Shock <a> <A> 49,95
Shockwave Assault <A> 49,95
Slam 'n Jam <SP> 49,95
Soviet Strike <A> 59,95
Space Hulk 49,95
Starwinder 39,95
Steel Harbinger <A> 39,95
Streetfighter the Movie 49,95
Striker 96 <SP> 59,95
Supersonic Racer <R> 39,95
Tekken <F> 39,95
Thunderhawk 2 <a/A> 49,95
Time Commando <A> 59,95
Total Eclipse 59,95
View Point <SH> 49,95
Whizz <JR/G> 59,95
Wipe Out <R> 39,95
World Cup Golf <SP> 49,95
Wrestlemania Arcade 39,95
Zero Divide <F> 49,95

Info: Unterstrichene, Kursive, Schwarze Titel = Preisreduzierung

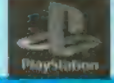
ZEICHENERKLÄRUNG:
A = Action
ADV = Adventure
F = Fighting
G = Geschicklichkeit
JR = Jump Run
R = Rennspiel
RPG = Rollenspiel
SH = Shooting
SIM = Simulation
SP = Sport
ST = Strategie
a = ausländische Anleitung
jp = japanische Version
uncut = ungeschnittene Version
us = Amerikanische Version

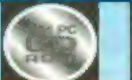
FREAK'S SHOP
Verkaufs-Charts Psx vom 14.06.97 - 15.07.-97

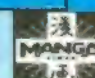
1. V-Rally NEU
2. FIFA Soccer 97
3. Exhumed <5>
4. Soulblade <2>
5. Syndicate Wars NEU
6. Pandemonium
7. Wing Commander 4 NEU
8. Panzer General 2 NEU
9. Worms <10>
10. Rage Racer <1>

NEUHEITEN PSX Juli - August !!!
3D Ultra Pinball
Atari's Greatest Hits
Cybergladiators
Megaman 8
Motor Mash
NBA Hangtime
NHL Open Ice
Perfect Weapon
Road Rage
Super Pang Collection
Transport Tycoon
Wing Over
Wrecking Crew

A = Ausländische Anleitung

MEGA DRIVE MEGA-CD 32X SEGA GAME GEAR SEGA SATURN SUPER NINTENDO GAME BOY


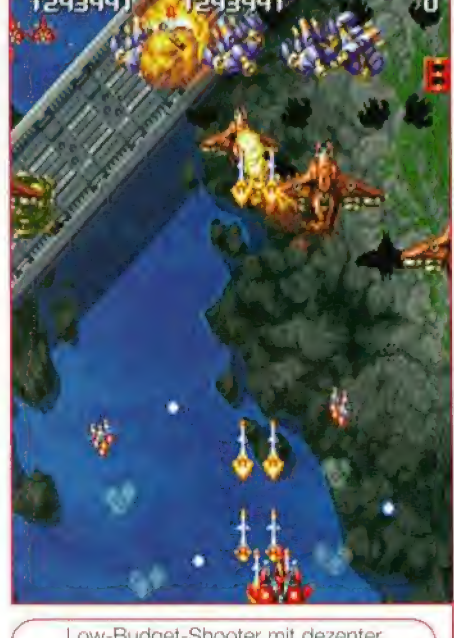




PLANET SATURN



Ein Polygonwesen hangelt sich abwärts: Kurze Passagen des FX-gespickten "Thunderforce 5"-Fluges scrollen auch vertikal.



Low-Budget-Shooter mit dezenter Tiefenwirkung: Warashis "Shienryu"

Thunderforce 5

SA Nach 8-Bit-Debüt und drei Mega-Drive-Teilen vergingen fünf Jahre, bis mit "Thunderforce 5" endlich eine neue Folge der nach Meinung vieler Sega-Fans besten Weltraumballerei abhebt. Trotz der langen Entwicklungszeit knüpft der Saturn-only-Titel nahtlos an den FX- und Ideen-überladenen Horizontal-Scroller "Thunderforce 4" an, der gleichwohl bis zum letzten Pixel ausgetüftelt und hervorragend spielbar war. Auch "Thunderforce 5" schert sich nicht um Baller-Standards und die abgedroschenen Einfälle der Konkurrenz, sondern baut auf das eigene Ambiente. Wie in den Vorgängern bestimmt Ihr die Reihenfolge der ersten Missionen, erst ab dem vierten Level folgt Ihr einem fixierten Ablauf. "Thunderforce"-typisch ist auch die Flexibilität Eures Raumjägers, der fünf unterschiedliche Waffensysteme aufnehmen kann. Bei Eurem Flug durch Höhlen und Metallfestungen, All, Urwald und Ozean ruht Euer Daumen auf der Dauerfeuertaste und rollt nur kurz nach rechts, um blitzschnell auf eine andere Waffe umzuschalten: Seit "Thunderforce 3" liegt der Reiz an den Techno-Shootern im taktischen Wechsel zwischen Laser-, Plasma- und Wave-Waffen. Im Gegensatz zu zahlreichen 08/15-Ballereien wurden die "Thunderforce 5"-Levels von einem kranken Genie ausgetüftelt, der für jede Passage eine andere Wumme empfiehlt. Durch herumfliegende Symbole rüstet Ihr auf, außerdem entschweben den Wracks Schild- oder 1-Up-Extras.

Die tückischen, grafisch und inhaltlich äußerst vielfältigen Levels sind die Stärke der Ballerei, neben Konzentration und Reflexen benötigt Ihr ein gutes Gedächtnis, dann bleibt auch im wildesten Explosionsinferno eine Überlebenschance. Nur auf den ersten Blick wirkt der Shooter unübersichtlich – wer länger spielt, weiß zwischen harmlosen Partikeln und tödlichen Geschossen zu unterscheiden. An den seltsamen Grafikstil, der Bitmap-Elemente mit Digi-Texturen und elegant animierten 3D-Feinden mischt, gewöhnt Ihr Euch schnell. Wer den Schwierigkeitsgrad verkraftet (selbst Profis üben im "Kids"-Modus), der ist von "Thunderforce 5" fasziniert, das Spektakel verbindet alte Ballertugenden mit einer Masse von skurrilen Ideen. Wie in Teil 4 spielt Tecnosoft auch hier mit der Tiefenebene, läßt Formationen aus dem Hintergrund herandüsen und Feinde – falls es sich um 3D-Wesen handelt – rotieren, zoomen und in einzelne Polygone zerfallen. Endgegner-Verwandlungen, vertikale Tauchfahrten und die bombastische "Free Range"-Waffe: "Thunderforce 5" ist der konsequenteste und einfallsreichste Horizontal-Shooter der 32-Bit-Welt. *wi*

Rumble in the Jungle: Im Unterholz überraschen Euch brillant animierte 3D-Monster.

Testmuster von Freaks Shop, Tel: 02504/93300



Mit dem "Free Range"-Laser gegen physikalische Grenzphänomene: "Thunderforce 5" ist ein Fest für Technik-Freaks.

Shienryu

SA Auffallend an diesem Saturn-Shooter ist nur die mysteriöse Abstammung: Obwohl "Shienryu" mit Credits und optionalem Hochkant-Format wie eine Arcade-Umsetzung wirkt, haben selbst fanatische Ballerpiloten einen gleichnamigen Automaten nie gesehen.

Nicht schade drum, denn der Warashi-Titel enthält nichts, was "Raiden", "Terradiver" & Co. nicht aufwendiger auf den Bildschirm bringen. Alleine oder zu zweit startet Ihr über ausschließlich vertikal scrollende Science-fiction-Welten, in denen Euch das übliche Aufgebot an Blechschurken erwartet. Wie in diesen Kreisen üblich, hinterlassen abgeschossene Raumschiffe, Roboter und Bodengeschütze Extras. Ein Item-Typ dient als Power-Up für die Bordkanone, ein anderes als zusätzliche Smart-Bomb. Durch das Überfliegen bunter Murmeln schaltet Ihr zwischen unterschiedlichen Bordwaffen (vom semi-intelligenten Raketenschwarm bis zum Blitzgewitter) um.

Grafisch ist "Shienryu" weitgehend fehlerfrei, aber nicht besonders aufregend. Im Gegensatz zur Optik bleibt die Akustik aber bis zum Ende auf Mega-Drive-Niveau: Lächerliche, teils verrauschte Soundeffekte vor gelangweiltem Synthie-Geklimper. Vom Hocker hauen Euch auch Level-Gestaltung und Gegnerformationen nicht – der Zweispieler-Modus hilft da auch nichts. *wi*



Formula 1 97* 96,95 ☎ 0531/24460-60

Sony-Playstation

4-4-2 Fußball	*	79,95
Adidas Power Soccer Int.		79,95
Agent Armstrong	*	79,95
Alien Trilogie		49,95
		89,95
Ball Blazer Champions	*	84,95
Baphomets Fluch		79,95
Battle Arena Toshinden 2		89,95
Battle Arena Toshinden 3	*	a.A.
Battle Sport	*	74,95
Battle Station		79,95
Beast Wars	*	79,95
Bedlam	*	89,95
Bleifuß 2	*	72,95
Broken Helix	*	89,95
Bubble Bobble 2	*	72,95
Bubsy 3D	*	89,95
Bust-a-Move 2:The Arcade		49,95
Carnage Heart		72,95
Casper		69,95
City of lost children		79,95
Command & Conquer		94,95
Command & Conquer 2	*	94,95
Contra - Legasy of War		89,95
Cool Boarders		79,95
Crash Bandicoot		99,95
Creation	*	79,95
Crow: City of Angels		79,95
		79,95
Crypt Killer		89,95
Cyberia		39,95
D		49,95
		82,95
Darklight Conflict		79,95
Descent		39,95
Descent 2		79,95
Destruction Derby		39,95
Destruction Derby 2		89,95
Discworld		79,95
Discworld 2	*	79,95
Disruptor		49,95
Dungeon Keeper	*	79,95
Epidemic		72,95
Excalibur		89,95
Exhumed		79,95
Extreme Games 2		72,95
Fade to Black		49,95
Fatal Fury	*	a.A.
FIFA Soccer 96		49,95
FIFA Soccer 97		59,95

Formel 1		99,95
Formula 1 97	*	96,95
Frogger	*	79,95
Grid Run	*	79,95
Heavens Gate	*	79,95
Herks Adventure	*	84,95
Hexen		89,95
Independance Day		79,95
International Moto X		84,95
Int. Super Soccer Deluxe		79,95
Int. Super Soccer Pro		79,95
International Track & Field		89,95
Jet Rider		72,95
John Madden Football 97		59,95
John Madden NFL 98	*	79,95
Kurushii	*	a.A.
Legacy of Kain		79,95
Little Big Adventure		79,95
Lost Vikings 2		74,95
Lost World. Jurassic Park	*	79,95
Magic the Gathering	*	74,95
Mass Destruction	*	79,95
Mechwarrior 2		87,95
Mega Man X3		79,95
Micro Machines 3.0		89,95
Monopoly	*	79,95
Monster Truck		79,95
Moto Racer	*	79,95
Namco 4		72,95
Nascar Racing 97	*	87,95
NBA Hangtime	*	79,95
NBA In The Zone 2		89,95
NBA Live 97		59,95
Need for Speed		49,95
Need for Speed 2		79,95
NHL 98	*	79,95
NHL Face off		72,95
NHL Hockey 97		59,95
Nuclear Strike	*	79,95
Overblood		79,95
Pandemonium		79,95
Panzergeneral 2		89,95
Perfect Weapon	*	79,95
Porsche Challenge		72,95
Power Move Pro WWF		84,95
Power Rangers Pinball	*	89,95
Powerslide	*	79,95
Pro Pinball: The Web		79,95
Psychic Force		74,95
Rage Racer		89,95
Raging Skies		89,95
Rally Cross		89,95

Raven Project		89,95
Ray Tracer	*	72,95
Raystorm	*	72,95
Rebel Assault 2		94,95
Reboot	*	79,95
Resident Evil		79,95
Resident Evil 2	*	79,95
Resident Evil Directors Cut	*	79,95
Ridge Racer		39,95
Ridge Racer Revolution	*	89,95
Risiko	*	79,95
Road Rage	*	82,95
Road Rash		49,95
Robotron "X"	*	79,95
Samurai Showdown		72,95
Sentient		89,95
SimCity2000		79,95
Soul Blade		89,95
Soviet Strike		79,95
Speedster		79,95
Spider		79,95
Suikoden		89,95
Sup.Puzzle Fighter 2 Turbo		64,95
Syndicate Wars		79,95
Tekken		39,95
Tekken 2		79,95
Tempest X3		69,95
Ten Pin Alley		79,95
Tenka		89,95
Time Commando		79,95
Tobal Nr.1		79,95
Tomb Raider		79,95
Tomb Raider 2	*	79,95
Total NBA 97		72,95
Transport Tycoon	*	89,95
Trash It	*	82,95
Tunnel B1		89,95
Twisted Metal 2		79,95
Vandal Hearts		89,95
Victory Boxing		79,95
Virtual Pool		74,95
V-Ralley		79,95
Warcraft 2	*	79,95
Wing Commander 4		79,95
Wing Over	*	79,95
Wipe Out		39,95
Wipe Out 2097		89,95
Worms		49,95
Wreckin Crew	*	89,95
X-Com		79,95
Xevious 3D		72,95

Analog Joystick Sony	109,95
Analog-Controller Sony	54,95
ASCII-Pad	49,95
BOOT-PIC PAL/NTSC	39,95
Controller Sony	39,95
Controller-Verlängerung 2m	19,95
Euro-Scart-Kabel	29,95
Euro-Scart-Kabel Sony	69,95
Game-Buster	79,95
HF-Adapter Sony	39,95
Lenkrad m. Pedalen	139,95
Link-Kabel	29,95
Link-Kabel PSX-PC	89,95
Link-Kabel Sony	39,95
Memory Card 120 Blocks	59,95
Memory Card 360 Blocks	79,95
Memory Card Sony	39,95
Mouse Sony	49,95
Multi-Tap Sony	59,95
neGcon Sony	69,95
Playstation-Tasche incl. Contr. & Memory Card	89,95
Spec. ASCII-Pad	59,95
Spec. Joystick Sony	99,95

Nintendo 64

Blast Corps US	189,95
Dark Rift US	189,95
D 64 US	189,95
FIFA64	99,95
Hexen64 US	189,95
Int. Super Soccer 64	149,95
K Gold EV	149,95
M Trilogie	149,95
NBA Hangtime	129,95
Pilotwings 64	119,95
StarWars:Shadow o.t.Emp.	129,95
Super Mario 64	89,95
Super Mario Kart 64	89,95
Turok	129,95
Turok EV	129,95
War Gods	159,95
Waverace	89,95
Wayne Gretzky's 3DHock.	129,95
Adapter D-US-JP	49,95
Antennenkabel	29,95
Controller Nintendo	49,95
Gamekiller	69,95
Memory Card 1Meg	34,95
Memory Card 5Meg	69,95
Pad-Verlängerung	19,95

Command & Conquer 2* 94,95

Dungeon Keeper* 79,95

Resident Evil Directors Cut* 79,95

Warcraft 2* 79,95

Tomb Raider 2* 79,95

Bleifuß 2* 72,95

V-Ralley 79,95



Alle Preise sind Versandpreise in DM inklusive Mehrwertsteuer zuzüglich Versandkosten in Höhe von 12.- DM bei Nachnahmesendungen oder 8.- DM bei Vorkasse. Sendungen ab 300.- DM sind Versandkostenfrei. Für Sendungen, die bestellt, aber nicht abgenommen werden, berechnen wir eine Pauschale von 30.- DM. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Erscheinen dieser Anzeige verlieren alle vorherigen ihre Gültigkeit

* = bei Anzeigenschluß noch nicht erschienen
EV = engl. PAL-Version
US = US-NTSC-Version

Bitte haben Sie dafür Verständnis, daß unsere Ladenpreise von den hier angegebenen Preisen abweichen!

Händleranfragen erwünscht.

MieKro MultiMedia GmbH
Bohlweg 66a
(Steinwegpassage)
38100 Braunschweig
Tel.: 0531 / 24460-60
Fax: 0531 / 24460-99

Versand per Nachnahme, Porto & Verpackung 10,- DM + NN. Sendu... frei, Annahmeverweigerung berechnen wir pauschal mit DM 20,-

WEITERE SPIELE TELEFONISCH ERFRAGEN!!!

PRIMAL GAMES

SONY PSX

Grundgerät	DT		299,00
RGB-Kabel	DT		29,95
PSX Umbau alle Geräte	DT		59,95
Memory Card	DT	ab	29,95
Agent Amstrong	DT		89,95
Alarmstufe Rot C&C II	DT	*	99,95
Bleifuß II	DT	*	89,95
BLAM! Machine Head	DT		89,95
Bubble Bobble II	DT	*	79,95
Burning Road	DT		79,95
Broken Helix	DT	*	99,95
Command & Conquer	DT		99,95
Crash Bandicoot	DT		99,95
Starwars Force	DT		89,95
Disruptor	DT		59,95
Distruction Derby II	DT		99,95
Exhumed	DT		79,95
FIA Formel 1	DT		99,95
FIA Formel 1 '97	DT	*	99,95
FIFA 97	DT		89,95
Fighting Force	DT	*	89,95
Hard Boiled	DT		89,95
Heaven's Gate	DT		89,95
Ian Livington Deathtrap	DT	*	89,95
International Soccer Pro	DT		99,95
Legancy of Kain	DT		79,95

Mega Man X-3	DT		89,95
Mechwarrior 2	DT		89,95
Micro Machines V3	DT		99,95
Monster Truck	DT		89,95
Nanotex Warrior	DT		89,95
NBA In the Zone II	DT		99,95
NHL Powerplay Hockey	DT		79,95
Platium Spiele auf Lager	DT	ab	44,95
Pang Collection	DT	*	89,95
Porsche Challange	DT		79,95
Rebel Assault II	DT		99,95
Resident Evil Directors Cut	DT		89,95
Rage Race	DT		99,95
Star Gladiator	DT		89,95
Soul Blade	DT		99,95
Syndicate Wars	DT		89,95
TEKKEN II	DT		99,95
Tomb Raider	DT		89,95
Transport Tycoon	DT		89,95
Twisted Metal II	DT		89,95
V-Rally	DT		89,95
Wing Commander IV	DT		89,95
Wipe out II	DT		89,95
Xevius 3D	DT		79,95

Laufend neue coole SONY & NINTENDO-Importe! Preise & Titel auf Anfrage. Call!!

NINTENDO 64

Grundgerät	DT		299,00
PAD (auch farbig)	DT		59,95
Blast Corps	DT	*	119,95
D 64	DT	*	149,95
Hexen 64	DT	*	149,95
Mario	DT		99,95
Pilotwings	DT		119,95
Shadow of Empire	DT		139,95
Star Fox	DT	*	139,95
Turok Englisch	DT		149,95
Mario Kart	DT		99,95
Trilogy	DT		149,95
Crusing USA	DT	*	i. V.
KI 2	DT		139,95
Wave Racer	DT		99,95
Wayne Gretzky Hockey	DT	*	129,95

BESUCHT UNSEREN SHOP IN DER EUROPA-GALERIE GEGENÜBER BO-HBF BOCHUM CITY

NEU!! JETZT AUCH SPIELE-VERLEIH IN UNSEREM LADEN

Ladenpreise können abweichen

* Bei Drucklegung nicht Verfügbar

PlayStation · N · PC · anime PIONEER · MANGA VIDEO · FILMS

Bestellungen bis 16.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt!

HÄNDLERFAX: 9160632

PHONE: (0234) 91 60 630 + 91 60 631

DELIKATES

Held Abe am Ende der Nahrungskette: MAN!AC ergründet, was dem gehetzten Alien durch den Render-Kopf geht und traf sich mit den Spieldesignern von "Oddworld" zum Gespräch.

In MAN!AC 6/97 berichteten wir zum ersten Mal vom grausigen Schicksal der Hüpf-Aliens vom Planeten Mudos, diesmal geht Oddworlds skurriles Science-fiction Abenteuer in den Test: Die hageren Ureinwohner von Mudos werden von Cyborgs unterjocht – in den "Rupture Farms" müssen die Mudokons ihre Leidensgenossen zu beißfertigen Schnellimbiß-Rippchen verarbeiten. Auf der Spitze der Nahrungskette thronen die grausamen Sligs: Die bionischen Ersatzteillager patrouillieren die zweidimensionalen Jump'n'Run-Komplexe von Mudos und treiben die gepeinigten Eingeborenen mit Waffengewalt zur Arbeit. Derweil die Sligs mit rasselndem Gang über Stahlgalerien marschieren und ihre geifernden Slog-Reptilien an die Leine legen, schuften sich die Mudokons über Putzeimer und Freßmaschinen den Rücken bucklig. Allein Held Abe muckt gegen die intergalaktischen Besatzer auf: Oddworlds Dreikäsehoch will nicht zum Burger verarbeitet werden und ergreift im FMV-Intro kurzerhand die Flucht. Sekunden später schwenkt die Kamera auf die Spielszenerie um und zeigt Euer ausgehungertes Render-Sprite aus klassischer Seitenansicht. Abe verläßt sich auf traditionelle Hüpftalente, muß aber auch Knobel- und Geschicklichkeitseinlagen im


Ausweichspielereien: Die Felsbrocken im Vordergrund verdecken den richtigen Sprungmoment.


Reptilien-Reiter Abe: Euer Reittier ist anhänglich, aber halsstarrig – das Biest läßt Abe selten ohne Lockmanöver aufsitzen.

Video-Veteranen


Witzig, bestimmt und charmant: Effekt-Veteranin Sherry McKenna.

Eines der ungewöhnlichsten Designer-Gespanne der Spiele-Historie und energiegeladene Visionäre: Sherry und Lorne vergleichen ihre Oddworld-Rollen am liebsten mit der eines Film-Regisseurs – eine Zentralfigur, der laut Lorne im Spiele-Bereich bislang zu wenig Bedeutung beigemessen wurde. Sherry präsentiert sich als eiserne Lady mit trockenem Humor – energisch und geradeheraus, aber immer mit einem verschmitzten Lächeln auf den Lippen. Lorne stellt seine Kollegin als organisatorischen Projektleiter und aufgeräumten Chef vom Dienst vor – dabei gestikuliert er wild mit den Händen und grinst ungehemmt in die Runde. Sherry die Frau am Zügel und Lorne der kreative Träumer? Der Special-Effects-Profi sagt "ja" – beide sind für das Projekt unerläßlich und planen für die nächsten Jahre eine umfangreiche Oddworld-Serie. Laut Lorne ist sogar ein Film im Gespräch – die nötigen Render-Ressourcen liegen im kalifornischen Oddworld-Netzwerk. Aber vor derartigen Zukunftsplänen liegt der "Abe's Oddysee"-Release im September. Wir wollten wissen, warum die beiden in ihr Debüt-Spiel so große Hoffnungen setzen.


Smart und kreativ: Auch Lorne Lanning hat früher in Hollywood gearbeitet.

Wieso seid Ihr von Hollywood ins Videospielgeschäft gewechselt?

SHERRY: Für Kino und TV haben wir bislang lediglich Auftragsarbeiten abgeliefert und sahen für unsere Werke bis auf einen vorher definierten Pauschalbetrag kein Geld. Auf der anderen Seite konnte ich durch meine Arbeit für Universal Pictures viel Erfahrung mit Computer-Animation sammeln – dann habe ich mich mit Lorne zusammengetan.

LORNE: Ich bin schon immer ein Spiele-Fan gewesen – mein Vater hat die Colecovision-Konsole mitentwickelt. Ich wollte schon lange ins Spielegeschäft einsteigen, habe aber auf bessere Hardware gewartet. Als Sony die Playstation herausbrachte, sahen wir das Potential, um genau die Art von Spiel zu entwickeln, die uns vorschwebte. Nun ja, eigentlich nicht ganz genau, aber immerhin ausreichend, um etwas Neues zu tun.

SHERRY: Die meisten Spiele sind sehr gewalttätig. In Wirklichkeit ist der Spieler der Bösewicht: Wie viele Leute kann man töten, wie viele Monster abknallen? Wir wollten etwas anderes versuchen. Schön, in "Abe's Oddysee" wird auch geschossen, aber es ist ein Cartoon. Wenn man einen Mudoken nur aus Spaß umschießt, wird man nicht dafür belohnt.

Was hat Euch zum Charakterdesign inspiriert? Abe ist nicht unbedingt das Idealbild vom strahlenden Helden...

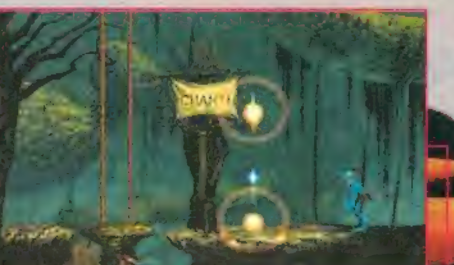
LORNE: In den 40er Jahren



"Flashback"-Stil überleben: Euer Held setzt mit rudernden Armen über Abgründe hinweg, hastet von einem Bildschirm-Ende zum anderen oder schleicht mit quietschenden Sohlen an dösenden Slig-Wachen vorbei. Neu sind Oddworlds "Story Dwelling"-Aktionen: Ihr haltet einen von beiden Links-Tastern gedrückt, und schon macht Abe seine ersten Schritte in die wunderbare Welt der Kommunikation – Ausrufe wie "Hello", "Follow me" oder "Stay here" fördern nicht nur die sozialen Kontakte, sondern lotsen außerdem die dumpfen Artgenossen zum nächsten Fluchtweg. Den knackt Multitalent Abe mit mystischem Mantra-Gesang – ein Erbe der verfutterten Mudoken-Ahnen. Daß die schlacksige Lederhaut dabei zu jeder Zeit eine filmreife Figur macht, verdankt Abe seinem Hollywood-versierten Elternpaar: Oddworld-Gründer Sherry McKenna und Lorne Lanning stammen aus der hart umkämpften Filmbranche – beide betreuten zunächst unabhängige Special-Effects-Teams. Kein Wunder, daß der übermütige Abe und seine ekligen Widersacher durch Render-Panoramen turnen, wie Ihr sie sonst nur als hochkarätige Kino-Kulissen kennt. Hollywood-Animation und nahtlose Übergänge in witzige FMV-Clips ermöglichen Regisseur und Chef-Designer Lorne die Verwirklichung seiner Videospiel-Visionen: Der muntere Mitt-Dreißiger schildert begeistert den Schwerpunkt seines Projekts – Charakterdesign. Detaillierte Mimik und Hollywood-Ambiente sind mit dreidimensionalen Echtzeit-Optiken nicht realisierbar – deshalb wurden sämtliche Grafiken hochauflösend vorgerendert und als Sprites auf die geringere Konsolen-Auflösung portiert. Das Resultat ist eine springlebendige Alien-Welt, deren aufwendige Szenerie noch immer Speicherplatz für künstliche Charakter-Intelligenz einräumt: Jede Figur handelt nach individuellen Motiven oder bringt Euch – wie die Reittiere – mit widerspenstigem Gehabe auf die Palme. Auf der nächsten Seite folgt nun unser Test. *rb*


Possessing: Mit diesem Zauberkunststück versetzt Ihr Euren Geist und kontrolliert Gegner-Sprites.




Mantra-Chanting: Wunderwirker Abe verwandelt mit seinem mystischen Gesang die Fledermäuse in ein Dimensionsportal.

wollte man im Comic-Bereich noch den Familienhalt festigen – der klassische Kampf zwischen Gut und Böse dominierte. Die Helden: Muskelmänner und Übermenschen. Heute sind unsere Werte durcheinander geraten: Viele Eltern sind Alkoholiker, Gesellschaft und Familie stehen auf wackligen Füßen. Wenn Du in der Mitte des Jahrhunderts aufgewachsen bist, hast Du Dir über viele mittlerweile alltägliche Dinge noch nicht den Kopf zerbrechen müssen.
Nicht, daß Du mich falsch verstehst – auch unsere Eltern und Großeltern haben in harten Zeiten gelebt – aber heute kann alles von einer Sekunde auf die andere vorbei sein.

Du meinst den atomaren Holocaust?

LORNE: Ja, genau. Wir wollten unsere Charaktere als Figuren konzipieren, die mit uns vergleichbar sind – mit ähnlichen Gedanken und ähnlichen Problemen. Du verstehst schon - diese ganzen riesigen Multikonzerne und grausamen Regierungen. Alles Dinge, gegen die wir machtlos sind... Abe kann man besser mit unserer Generation identifizieren – er ist ein Niemand. Er muß erst herausfinden, wie er das Richtige tut.

"Fressen und gefressen werden" spielt bei Euch eine ziemlich große Rolle...

LORNE (lacht): Ja, die Nahrungskette ist ziemlich wichtig. Unsere E3-T-Shirts haben mit der Zeile "Abe – Hanging at the bottom of the food-chain and slipping fast" geworben.
Die Nahrungskette und Überbevölkerung gehören zu meinen Lieblingsthemen: Vor zweihundert Jahren haben wir noch gewußt, was wir essen. Heute haben wir davon keinen blassen Schimmer mehr – vor allem in den USA nicht. Könnten wir sehen, was alles zu Hot Dogs verwurstet wird, würde uns schlecht. Wir lieben es, mit Idealen herumzuspielen – wer und was wir heute sind.
Abe denkt, er erledigt einen guten Job und alles ist in Ordnung. Er verarbeitet all die Tiere zu Futter, aber er hat keines von ihnen je in freier Wildbahn erlebt. Nach seiner Flucht begegnet Abe diesen Wesen in ihrem angestammten Territorium. Er muß die Tiere erst kennen- und respektieren lernen.

Oben im Präsentationsraum hast Du erläutert, daß mit Echtzeit-Figuren kein detailliertes Charakter-Design möglich ist. Von Spieler zu Spieler, was hältst Du von dem 3D-Overkill.

LORNE: Der Spieler in mir ist sehr enttäuscht. Zur 16-Bit-Ära wurden bessere Titel entwickelt. Die Produkte der neuen Generation sehen besser aus und versetzen Dich mit 3D-Optik direkt ins Geschehen – aber sie spielen sich nicht so gut. Es geht doch um die Spielbarkeit. Mit den heutigen Möglichkeiten können wir uns zwischen Echtzeit-3D und interessanteren Charakteren entscheiden – mit größerem Gehirnvolumen, stärkerer Persönlichkeit und verbesserten KI-Routinen.
Mir fiel die Entscheidung also wirklich nicht schwer.

Du hast eben erwähnt, daß Dein Vater am Colecovision mitentwickelt hat. Was genau verdanken wir ihm?

LORNE: Er war Platinen-Ingenieur. Vor der Mitarbeit am Colecovision war er in der Navy. Wenn mein Vater abends nach Hause kam, hat er immer von seinen Spielereien mit Rechnern und Transistoren sowie deren enormem Umfang erzählt.

Also verdankst Du Deinem Vater die erste Berührung mit Videospielen?

LORNE: Nein – vorher war "Pong".

Produzenten: Sherry McKenna, Frank Simon, Geri Wilhelm • **Spieldesign:** Paul O'Connor, Jeff Brown • **Grafik:** Cathy Johnson, Leonardo Palang, Rob Brown • **Sound:** Josh Gabriel, Ellen Meijers • **Programmierung:** Eric Ysikis, Craig Ewert, Todd Johnson, Tinman, Mike Waltman

Abe's Oddysee



Ruhe bewahren: Die Laser-Abtaster erkennen Bewegungen, Abe verharrt regungslos, bis die Luft rein ist...

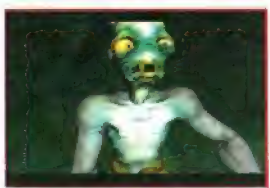


Nahtlos schmiegen sich FMV-Sequenzen in makelloser Qualität an Spielszenen und sorgen für Kino-Atmosphäre. Abe verschlägt es nach einem folgenschweren Unfall auf seinen Heimatplaneten, auf dem er von seiner Bestimmung als Retter aller Mudokons erfährt.





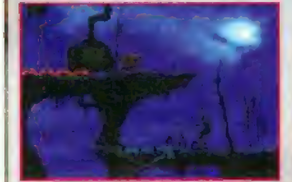




Die Hand paßt in das Planeten-Relief: Das erste Zeichen für Abe's Zukunft.

HOT Line

Slog-Attacke: Kurz nach der Rupture-Farm erwarten Euch im Freien (neben den Laser-Einrichtungen) drei beißwütige Hunde. Diese "Slogs" trickst Ihr mit den herumliegenden Minen aus: Der erste flitzt Euch nach und läuft in die Mine ein Bild vorher, Nummer 2 überspringt Ihr samt der Mine, nur Nummer 3 verlangt nach einem Extra. Aus einem baumelnden Netz läßt ein hilfsbereiter Mudokon bei Vorbeischleichen drei Steine fallen. Den letzten Slog vor den Minen (siehe Bild) braucht Ihr gar nicht mal zu ärgern: Stellt Euch einfach unter den aggressiven Beißer und werft einen Stein steil nach oben: Der Slog wird zu Dosenfutter, und der Weg durch das Minenfeld ist ebenfalls frei!



PS Über die Story und dei Entstehung von "Abe" informierten wir Euch auf den vorhergehenden Seiten – jetzt geht es für den liebenswerten Mudokon ans Eingemachte.

Eure Flucht beginnt in der "Rupture Farm"-Fleischfabrik: Das filmreif animierte Alter Ego seht Ihr stets von der Seite, verläßt Abe den Bildschirm nach rechts, taucht er im nächsten Bild links wieder auf. Gescrollt werden die fast fotorealistischen Szenarios also nicht.

In jedem Bild erwartet Euch eine andere Aufgabe: Gebt Ihr Euch mit der Flucht aus dem Kerker zufrieden, laßt Ihr die schuftenden Mudokon-Leidensgenossen links liegen. Wollt Ihr die armen Kreaturen dagegen befreien, nehmt Ihr mit Hilfe Eurer "Gamespeak"-Fähigkeiten Kontakt auf: Nach einem schüchternen "Hello" blickt der schrubbende Kumpel erfreut auf und erwidert Euren Gruß. Durch Pfeif-, Furz- und Sprachelemente bewegt Ihr den verängstigten Kerl, Euch zu folgen ("Follow me"), auf einer Position zu verharren ("Wait") oder den Ort des Grauens per Teleporter zu verlassen ("Chanting"). Mit Hilfe dieser Spezialfähigkeit, die durch zwei der seitlichen Taster aktiviert wird, könnt Ihr auch in die Haut der zahlreichen schießwütigen Wächter schlüpfen. Steuert diese dann zur nächsten Fallgrube oder bringt sie dazu, zu zerplatzen. Dieser Trick funktioniert allerdings nur, wenn sich keine fliegende Drone im Bild aufhält: Diese bestraft Abe nämlich mit sofortigem Stromschlag. Daher müßt Ihr zu anderen Mudokon-Tricks greifen: Ihr schleicht per "Sneak"-Gangart lautlos an dösenden Schergen vorbei, rennt durch das hektisch umherflitzende Wächter-Chaos und hüpft auf die nächste Plattform, oder Ihr ärgert die Sklaventreiber solange, bis sie sich selbst erschießen. Mit Steinen, die Ihr auf Minen werft, laßt Ihr gefährlich bellende Hunde in Flammen aufgehen. Zutritt zu neuen Welten erhält Abe, indem er die Kennwort-Kombinationen anderer Mudokons nachpfeift – ältere Spieler haben den Gedächtnistest in den 80er-Jahren mit "Senso" geübt. Nach erfolgreicher Flucht

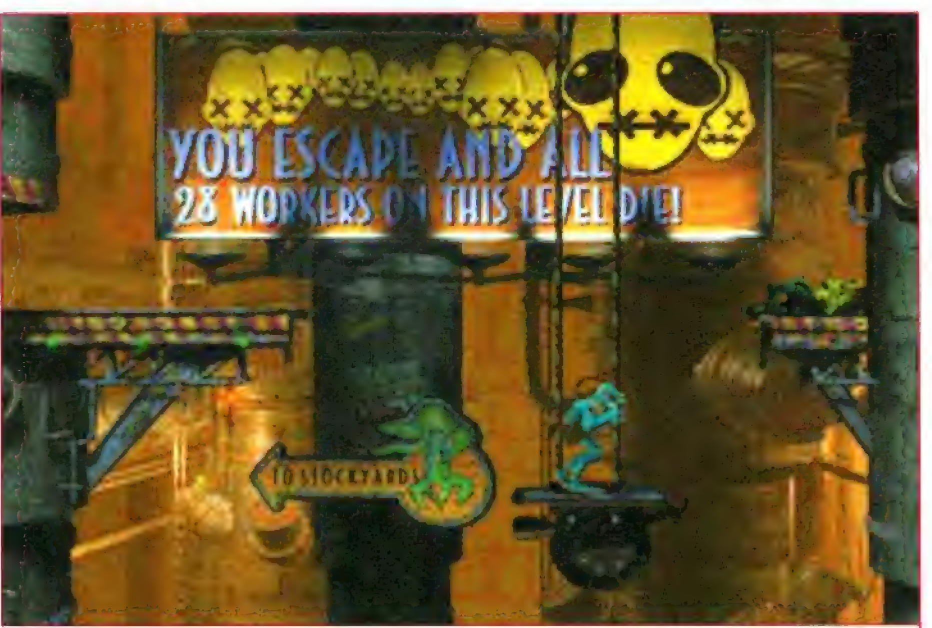
! Mag Kollege Tobias über die skurrile Story meckern ("nur für Vegetarier mit Antihelden-Faible"), für mich ist Abe der sympathischste Verlierer seit Donald Duck, seine Gegenspieler die ekligsten und detailliertesten Fieslinge im 32-Bit-Dschungel. In der Oddworld ist Charakter-Design Trumpf. Ob prickelnde Spannung oder ehrfurchtsvolles Staunen – auch ohne Scrolling vermitteln Grafik und Animation eine Stimmung, wie Ihr sie sonst nur aus dem Kino kennt. Dabei folgt ein Puzzle-Hammer auf den nächsten. Wer auf den ersten Blick Adventure-Elemente wie Ausrüstungs-Menü oder Erfahrungsschatz vermißt, ist schnell versöhnt: Die springlebendige Oddworld kommt ohne Verwaltungswust aus, Eure gesprächigen Mit-Mudokons sind mehr wert als schnöder Rucksack-Tand und integrieren Euch vorbehaltlos in ihre Gemeinde. Ich fühle mich in Abes Welt schon heimisch: Der Garten Eden für Abenteuer-Seelen.

Robert Bannert





Mit Gesängen werden Vogel-Portale zu Teleportern, die sowohl gefangene Mudokons als auch Abe nutzen.



Faules Pack: Meist pennen die extrem gefährlichen Slig-Wachen. Durch Vorbeischleichen und Aufzug-Benutzung (oben) bleibt Ihr aber (meist) unbemerkt...


Planet der Krebse: Der rote Punkt (in der Mitte rechts) ist ein Laser, der Euch beim Singen verbrutzelt!


Das zahme Elum benutzt Ihr, um größere Abgründe sicher zu überspringen. Es folgt Euch allerdings nicht immer auf's Wort...

durch Fleischfabrik und Minenfelder erreicht Ihr Eure Heimatwelt. Hier erfahrt Ihr, daß Abe als Retter seines Volkes zu Großem berufen ist. Durch Meditation, Gesänge, Hüpfeinlagen, Erkundungsmärsche und holprige Ritte mit zweibeinigen Elum-Tieren setzt Ihr Eure Odyssee in die Welten der Krebs- und Fleischtiere fort, um den Mudokon-Tempel wieder zu öffnen: Die Nahrungslieferanten von Rupture entpuppen sich nämlich ebenso wie Ihr als gefühlvolle Lebewesen.
Als Soundtrack zum Freak-Abentuer erklingt keine durchgehende Musikbegleitung, sondern eine Kulisse aus Geräuschen, Jingles und knappen, stimmungsvollen Melodien. Kurze Ladezeiten fallen nur an, wenn Abe in einen neuen Grafikabschnitt tappt. Speichern dürft Ihr jederzeit: Benötigt wird je ein Block auf der Memory-Karte, allerdings müßt Ihr beim Ableben einige Aufgaben nochmals lösen, da Ihr öfters einige Bildschirme weiter vorne startet. Übrigens: Zeit- oder Leben-Limits gibt es bei "Abe's Oddysee" nicht: Laßt Euch Zeit und probiert Eure Möglichkeiten aus. Nicht umsonst lautet daher das Motto des Spiels "Experimentiere!"... *cb*



Der Mudokon pfeift Euch was: Ihr wiederholt die Tonfolge, und der vorher feindliche Einwohner steckt die Wurfschleuder ein...

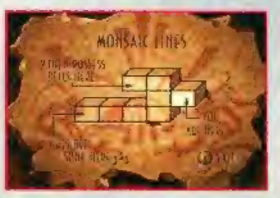
HOT Line

Monsaic Lines: Um den Tempel zu öffnen, müßt Ihr die Glockenmelodie verinnerlichen. Den Plan seht Ihr hier.

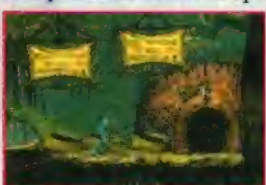


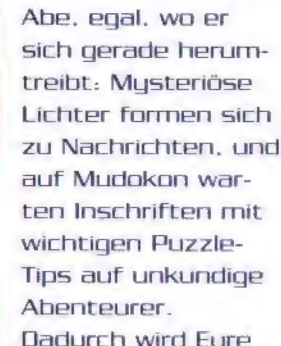
Geht dazu am Bienenstock im Level links unten vorbei und berührt das Noten-Terminal. Später reist Ihr per Aufzug nach oben und singt nahe des Glocken-Trios: Die Melodie erklingt, und das Portal öffnet sich!

Warp-Schläuche: In späteren Abschnitten erlauben Euch Schläuche, in weitere Abschnitte zu reisen. Bevor Ihr loslegt, müssen diese jedoch erst per Schalter aktiviert werden. Ein Teleporter ist aktiv, wenn vereinzelt Blätter herausgeblasen werden.



Hüpf-Flucht: Gruben mit Monstern könnt Ihr im Spurt-Sprung durchqueren.





Hilfe... findet Abe, egal, wo er sich gerade herumtreibt: Mysteriöse Lichter formen sich zu Nachrichten, und auf Mudokon warten Inschriften mit wichtigen Puzzle-Tips auf unkundige Abenteurer. Dadurch wird Eure Aufgabe nie zu schwer und bleibt trotz gelegentlicher Verzweigungen überschaubar.




In Stein gehauen: Abe's Reiseführer auf dem Waldplaneten Mudokon.

Was alles in diesem Elite-Spiel steckt, läßt sich nur durch eigenhändiges Ausprobieren erfahren. Selten waren grafische Gestaltung und schlüssiges Spielkonzept so harmonisch miteinander verbunden. Die Vielfalt an Interaktions-Möglichkeiten der verbalen Kommunikation macht jede neue Hürde motivierend: Kaum ein Rätsel gleicht dem anderen, oft genug entpuppt sich die Lösung eines vorher schwierigen Problems als extrem einfach und logisch. Technisch gibt es keine ernsthaften Kritikpunkte: Kurze Ladezeiten, fantastische FMV-Übergänge und traumhafte Animationen setzen 32-Bit-Maßstäbe. Nur ungeduldige Spieler haben keine Lust, denselben Sprung zehnmal zu versuchen: Oft wird neben Logik auch gutes Timing verlangt. Ambiente und Gestaltung reizen trotzdem zu immer neuen Streifzügen. "Abe" öffnet eine neue Action-Adventure-Dimension: Interaktive Unterhaltung im besten Sinn.

Christian Blendl



SPIELSPASS 87%

HERSTELLER	GT Interactive
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	87%
SOUND	82%

Fabelhafte Alien-Reise mit sovielen Rätseln, Abenteuern, Kurzweil und Action wie sonst in fünf Spielen: Nicht verpassen!

AB 12


Die Suche nach dem Tempel: Dieser Hintergrund ist der Abschluß einer integrierten FMV-Sequenz.



Die Natur hilft mit: Durch Euren Gesang formen sich wirr fliegende Glühwürmchen zu wertvollen Hinweisen!

Andere Versionen
Eine PC-Version erscheint voraussichtlich im Dezember.

Produzent: Troy Horton • **Spieldesign:** Richard Morton • **Programmierung:** Chris Long, Stefan Walker, Martin Gibbins, David Muir, Sean Dunlevy • **Grafik:** James Ryman, Dave Pate, Peter Duncan, Lee Pullen • **Sound:** Nathan McCree, Martin Iveson

Swagman



In der Alptraumwelt vermöbelt Ihr als wüstes Monster grüne Schalenwesen mit mächtigen Hieben (Playstation).

Gleich gibt's eins auf die Finger: Attakkiert die Greifarme von Meister Kürbiskopf und achtet auf seine Freunde (Playstation).

Die gruselige Invasion von Swagman und seinen Alptraum-Monstern sowie die Gefangennahme der armen Traumfeen verfolgt Ihr zu Spielbeginn im geheimnisvoll düsteren FMV-Prolog. Das gerenderte Intro ist im Gegensatz zur Playstation-Version auf dem Saturn leider etwas pixelig.

PS SA

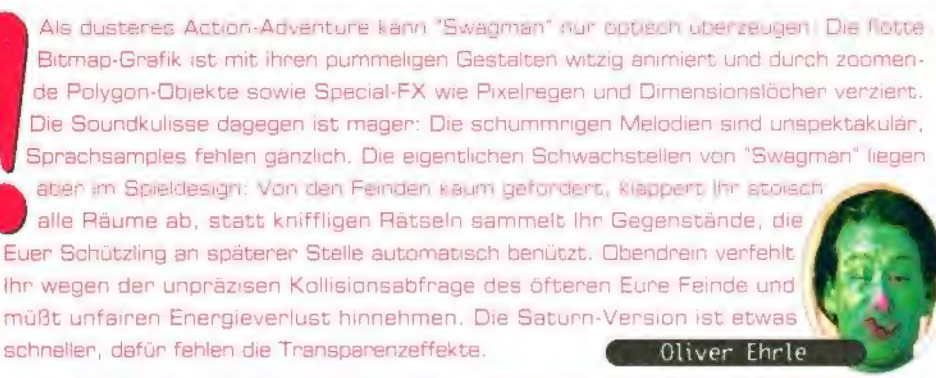
Hallo liebe Kinder, der böse Sandmann ist da: Nachdem der grimmige "Swagman" die zwölf lieblichen Traumfeen in Gläser eingeschlossen und über allen Schlafzimmern der Stadt den Alptraumzustand ausgerufen hat, beschließen die Zwillinge Zack und Hannah, dem Spuk ein Ende zu setzen.

Nach Spielbeginn startet Ihr als Zack im Kinderzimmer, denn Schwesterchen Hannah steckt noch im Vogelkäfig. Erst wenn Ihr sie befreit habt, könnt Ihr zwischen den zwei Geschwistern als Spielfigur wählen. Euer erstes Ziel ist die Flucht aus dem Elternhaus, das Swagmans Schergen fest in ihrer Gewalt haben. Mit einer Taschenlampe bewaffnet marschiert Ihr aus der Vogelperspektive durch Schlafzimmer, Küche und Bad, stets auf der Flucht vor heulenden Geistern, die Ihr mit Eurer Lampe für wenige Sekunden erschrecken könnt. Auch mit Frisbeescheibe und Jojo setzt Ihr Euch erfolgreich gegen grüne Zündler und Item-Diebe zur Wehr. Haben Euch die Fieslinge jedoch in der Zimmerecke eingekesselt, kostet jede ihrer Berührungen ein "Z" Eurer Schlummerleiste. Versteckte Schlüssel öffnen Euch den Weg in neue Räume und ins Freie, mit Kirschbomben sprengt Ihr geheime Gänge frei. Um Swagman zu stellen, müßt Ihr Euch später in seine gespenstische Alptraumwelt begeben, wo Ihr als Monster-Zack pummelige Gruselgestalten vermöbelt. Kommt Ihr an einer Stelle nicht weiter, solltet Ihr Käferkönig Skarabäus und sein Gefolge zu Rate ziehen, die Euch wichtige Tips geben und den Spielstand speichern. *oe*



Die grünen Giftzwerge werfen mit Brandbomben. Greift erst an, wenn sie bereits gezündelt haben (Saturn).

Im düsteren Keller des Elternhauses verfolgen Euch schaurig heulende Geister: Blendet sie mit der Taschenlampe (Saturn).



Als düsteres Action-Adventure kann "Swagman" nur optisch überzeugen: Die flotte Bitmap-Grafik ist mit ihren pummeligen Gestalten witzig animiert und durch zoomende Polygon-Objekte sowie Special-FX wie Pixelregen und Dimensionslöcher verziert. Die Soundkulisse dagegen ist mager: Die schummrigen Melodien sind unspektakulär, Sprachsamples fehlen gänzlich. Die eigentlichen Schwachstellen von "Swagman" liegen aber im Spieldesign: Von den Feinden kaum gefordert, klappert Ihr stoisch alle Räume ab, statt kniffligen Rätseln sammelt Ihr Gegenstände, die Euer Schützling an späterer Stelle automatisch benützt. Obendrein verfehlt Ihr wegen der unpräzisen Kollisionsabfrage des öfteren Eure Feinde und müßt unfairen Energieverlust hinnehmen. Die Saturn-Version ist etwas schneller, dafür fehlen die Transparenzeffekte.

Oliver Ehrle





Im Billardraum stechen zwei fliegende Polygon-Queues nach Euch: Bleibt immer in Bewegung (Playstation).



In der Küche trefft Ihr auf eine schlafende Katze: Ihre "Z"-Laute könnt Ihr beliebig oft als Energienachschub nützen (Saturn).





Andere Versionen

Es sind derzeit keine weiteren Versionen geplant.

Produzent: James Hawkins & Grant Dean • **Programmierung:** Chris Cheetham, Ian Richards, Mat Cook & Dave Faller • **Grafik:** John Cassells
FMV-Intro: Dan Cook

Transport Tycoon

Ganz so reibungslos wie im zischenden FMV-Intro (Bilder unten) fließt der Verkehr in "Transport Tycoon" nicht: An Bahnübergängen verursachen übermütige Lokführer und gehetzte Busfahrer rauchende Crashs, nicht selten fängt einer Eurer Transporter Feuer und bleibt qualmend am Straßenrand liegen. Während Ihr technische Mängel in der Werkstatt behebt, kommt bei einem Zug-Bus-Unglück jede Hilfe zu spät: Der Bus ist für immer verloren, der Zug übersteht den Unfall mit einigen Kratzern.











Der Fahrplan: Um eine Busroute festzulegen, klickt Ihr der Reihe nach alle Haltestationen ab.



In dicht besiedeltem Gebiet lohnt sich die Anschaffung eines Flugplatzes: Bevor Ihr mit dem Bau beginnt, müßt Ihr jedoch das Gelände einebnen.

PS Ohne Flugzeuge, Eisenbahn und Schiffe würden wir heute noch von Ziegenkäse und Rettich leben, statt Mangos, Kaffee und Nintendo-Konsolen aus aller Welt nach Deutschland zu importieren. Die Überführung von Waren und Personen ist zu einem lukrativen Geschäft geworden: In "Transport Tycoon" steigt Ihr mit einem variablen Startkapital ins Speditionsgeschäft ein. Damit der Einstieg in die Welt der Transportbrummer nicht so schwer fällt, begrüßt Euch ein Level-Menü, in dem Ihr Betriebskosten, Zinssätze und den Subventionsfaktor Eurer Manager-Erfahrung anpaßt. Danach erfindet das Spiel einen neuen Kontinent, auf dem Ihr Euch einen geeigneten Standort sucht.
Am Anfang lenkt Ihr die Geschicke Eures Konzerns von einer verwahrlosten Hütte aus, die sich mit wachsendem Kapital bis zum Wolkenkratzer entwickelt. Doch vor der Gigantomanie steht harte Arbeit: Alle Städte und Dörfer des Kontinents sind zwar innerorts mit Straßen versehen, Verbindungen zwischen Gemeinden müßt Ihr jedoch selbst anlegen. Wahlweise aus isometrischer Perspektive oder einer stufenlos drehbaren 3D-Ansicht ebnet Ihr das Gelände und walzt mit der Planierraupe störende Wälder nieder. Ihr beginnt mit einer einfachen Straßenverbindung zwischen zwei Orten, achtet auf Subventionsangebote des Staates, um gleich mit der ersten Linie richtig abzusahnen. Nachdem Ihr eine zentrale Werkstatt sowie zwei Haltestellen errichtet habt, kauft Ihr Euren ersten Bus und weist ihm per Haltestellenliste die Fahrtroute. Diese Straßenverbindung könnt Ihr gleichzeitig auch für den Gütertransport nutzen, zwei passende Laderampen und ein Lastwagen vorausgesetzt. Je nach Standort und ansässige Firmen transportiert Ihr Post, Waren und Vieh, für die Ihr jeweils entsprechende Spezialtransporter benötigt. Für interregionale Verbindungen legt Ihr Euer eigenes Schienennetz an, Flüsse und Berge erfordern den Bau von Brücken und Tunnels. Auch die Schifffahrt gehört zu Eurem Geschäft, Häfen und Schiffsrouten verbinden große Städte an den Küsten. Für den schnellen Transport quer über die Karte sorgt Ihr mit Flughäfen samt Fliegern – die kostspieligste Anschaffung in "Transport Tycoon".
Damit Ihr Eure Firma nicht sofort zu Grunde wirtschaftet, solltet Ihr Eure Ausgaben, Einnamen und Entwicklungs-

Um die genaue Fahrtroute von Schiffen zu bestimmen, setzt Ihr Orientierungsbojen vor der Küste aus.

Ein neuer Kutter muß her: In der Bootswerft ersteht Ihr Passagier- und Frachtschiffe.



Sowohl Pad-, als auch Maussteuerung haben ihre Mankos: Das Legen von Bahnlinien und Straßen ist mit der Maus einfacher...



...dafür müßt Ihr eingeblendete Fenster mit einem Klick auf das Icon links oben schließen. Das Pad hat hierfür einen extra Button.

Andere Versionen
"Transport Tycoon" ist bereits seit 1994 für den PC erhältlich.



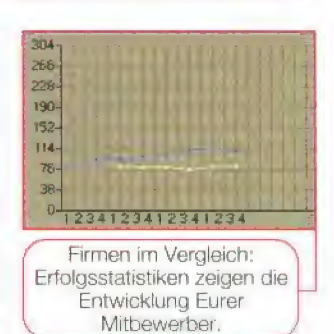
Die dreh- und zoombare 3D-Ansicht erlaubt leider nur wenig Übersicht und verwehrt Euch Features wie transparente Häuser

Olli Transporte Finanzen

Ausgaben/Einkünfte	1933
Bau	
Neue Fahrzeuge	-DM 19.208
Kosten Züge	
Kosten Autos	-DM 8.908
Kosten Flugzeuge	
Kosten Schiffe	
Einkünfte Züge	
Einkünfte Autos	+DM 22.056
Gesamtbetrag:	-DM 15.996
Banksaldo	+DM 34.732
Darlehen	-DM 440.000
	-DM 405.268

DM 40.000 leihen | DM 40.000 zurückz

Tag der Abrechnung: An Neujahr präsentiert Euch die Verwaltung den Geschäftsbericht für das vergangene Jahr.



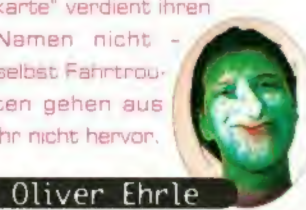
Firmen im Vergleich: Erfolgsstatistiken zeigen die Entwicklung Eurer Mitbewerber.



statistiken ständig überprüfen und unrentable Pleitelinien aus dem Verkehr zieht. Sind Eure finanzielle Reserven aufgebraucht, hilft nur ein Kredit bei der örtlichen Bank weiter.

Im Laufe Eurer Firmengeschichte kommen auch neue Zug- und Flugzeugtypen auf den Markt, einige dürft Ihr sogar verbilligt testen. Wem die einsame Entwicklungsarbeit à la "Sim City" zu langweilig ist, schafft sich bis zu drei CPU-Konkurrenten, die sich mit Schnellverbindungen und Sonderzügen um die Kundschaft reißen. Da Ihr in einer Sitzung unmöglich die Marktherrschaft an Euch reißen könnt, speichert Ihr Euren Spielstand per Memory Card: Satte 15 Blocks (eine komplette Speicherkarte) schluckt ein Szenario. *oe*

! In "Transport Tycoon" nimmt die Planung von Fahrrouten und Verbindungen die meiste Zeit in Anspruch: Wer nach Tagen der Speditionsabstinenz in seine gespeicherte Firma zurückkehrt, steht einer Masse von Fahrplänen und Querverbindungen hilflos gegenüber. Nur konzentrierte Wirtschaftsfans entwickeln ihre Firma zu einem Multikonzern, dessen Überwachung und Erweiterung zu nächtelangen Vorstandssitzungen hinreißt. Optisch ist die PC-Umsetzung spröde: Einzig Züge und Busse ruckeln träge über den Bildschirm. Für den umständlichen Straßenbau ist pixelgenaue Feinarbeit notwendig, andernfalls sind Eure Strecken mit nutzlosen Kreuzungen übersät. Die mickrige "Übersichtskarte" verdient ihren Namen nicht - selbst Fahrtrouten gehen aus ihr nicht hervor.





Entwickler: Capcom, Japan

Resident Evil


Geschickte Kameraeinstellungen unterstreichen das bedrohliche Ambiente: Jill fährt mit dem Aufzug in den Forschungs-Komplex.

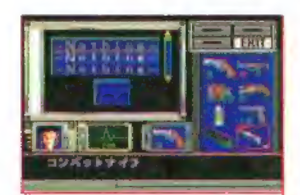

Die Röhren im Tyrant-Labor sind auf der Playstation transparent – für die Saturn-Version wurden sie kurzerhand zerdeppert.

SA Capcoms Polygon-Zombies greifen den Saturn an: Wie auf der Sony-Hardware wird Eure sechsköpfige Spezialeinheit in eine baufällige Spukvilla beordert: Kaum hat Euch der Hub-schrauber vor dem Horror-Haus ausgesetzt, rast ein Schatten aus dem Gebüsch und zerlegt ein Team-Mitglied in handliche Fleischportionen. Nachdem Eure FMV-Akteure im Intro alle kräftig geschluckt und den Schock verdaut haben, bricht die dezimierte Einheit zum Zielgebäude auf – und beklagt nach der Umblende in die Spieloptik prompt den nächsten Verlust.
Eure Charakterwahl entscheidet über die Vermißtenmeldung: Habt Ihr Euch vor dem Intro für die kesse Jill Valentine entschieden, fehlt Chris. Fiel Eure Wahl dagegen auf den vierschrötigen US-Offizier, wurde Jill entführt. Allerdings entscheidet Eure Spielfigur nicht allein über Gedeih und Verderb eines Kollegen – auch der Schwierigkeitsgrad wird von Eurer Wahl beeinflußt. Während Jill bis zu acht Objekte im Rucksack verstauen kann und die verwesten Hausbewohner bereits zu Spielbeginn mit einer Pistole durchlöchert, muß Chris mit sechs Gegenständen und einem schartigen Army-Messer auskommen – Projektilwaffen findet der maskuline "Resident Evil"-Held erst viel später. Zudem knackt seine geschickte Kollegin Kommodenschlösser und Truhen mit dem Dietrich – Chris dagegen muß erst nach dem passenden Schlüssel forschen, um an Feuerwaffen und Munition zu kommen.
Tatsächlich können ein paar Patronen mehr oder weniger in Capcoms Splatter-Fest den Unterschied zwischen Leben und einem zerhackstückten Polygon-Kadaver ausmachen: Nicht nur Abenteuer-Puzzles und versperrte Pforten stehen der Auflösung des "Resident Evil"-Mysteriums im Weg – die genetisch entstellten Wächter des militärischen Ver-suchsgeländes lauern hinter jedem Winkel und fordern Euren Helden zu handfester Metzger-Action heraus.
Wo Zombies torkeln und Geschosse durch die Luft pfeifen, bleibt kein Quadratzentimeter sauber: Das Blut spritzt kubikmeterweise über den gewachsten Renderfußboden und verströmt muffiges Metzger-Aroma – ganz in der Tradition von blutrünstigen Trash-Filmen aus der Videothek.
Unterschiedliche Kamera-Einstellungen und dumpf vor sich hinplätschernde Tonfolgen sollen die Schocker-Stimmung vertiefen – Begründer beider Stilmittel ist Infogrames' Grusel-Adventure "Alone in the Dark". Allerdings waren die "Resident Evil"-Designer weniger verhalten zugange als die Franzosen: Jetzt werden die Splatter-Gourmets zu Tisch gebeten. *rb/th*

Unser Test basiert auf der finalen Japan-Fassung (Original-Titel "Bio Hazard"). Die deutsche Version wird sich spielerisch nicht unterscheiden, jedoch englische Bildschirm-Texte enthalten

Im Kerker der Villa angekettet: Bevor Euch der gefangene US-Marine reinen Wein einschenken kann, wird er erschossen.

Neben der Zielverbesserung ebenfalls neu ist der "Battle Mode": Habt Ihr "Resident Evil" durchgespielt, erscheint das Saturn-Feature im Startmenü. Im "Battle Mode" wird der Titel auf seine grausame Quintessenz reduziert – blutiges Mordhandwerk. Die Rätsel-Logik wird komplett über Bord geworfen, die Spukvilla in einzelne Arena-Sektionen unterteilt. Hier begegnet Euch alles, was im Spiel so kreucht und fleucht – von der schimmligen Zombie-Puppe bis zur geifernden Giftschlange. Am Ende lauert wie gehabt der Tyrant – ausnahmsweise in feschem hellbraun statt blütenweiß.


Alle paar Arenen erreicht Ihr das Waffen-Depot: Ihr stockt Eure Vorräte für die nächste Schlacht auf.



Bleivergiftung und Chemotherapie: Ihr habt Euer komplettes Arsenal auf die haarige Spinne abgefeuert.


Auch wenn ich Capcoms Totentanz nicht ganz so viel abgewinnen kann wie einige meiner Kollegen, muß ich die Saturn-Version als vollwertige Umsetzung loben: Die stimmungsvolle Gruseloptik wurde nahezu abstrichfrei übernommen, auch die schaurigen Hintergrundthemen haben kaum gelitten – allein das bedrohliche Klangvolumen des Sony-Vorbilds fehlt und die Polygon-Objekte sind etwas grober gepixelt. Wem auf der Playstation alle paar Meter die Zombies an die Kehle gesprungen sind, wird vor allem die zielfreundlichere Steuerung schätzen: Ihr müßt Euch weder drehen noch Euer Ziel anpeilen – sobald Ihr die Waffe im Anschlag habt, nimmt Euch der Charakter die lästige Feinarbeit ab. So könnt Ihr ganz und gar in die dämonische Atmosphäre eintauchen: Wer weder Hardcore-Horror noch Rätsel scheut, kommt um "Resident Evil" nicht herum.

Robert Bannert




Jill unter Zeitdruck: Bevor Euch das Ungetüm erreicht (links), wühlt Ihr das Ausrüstungsmenü hektisch nach dem Schlüssel durch. Endlich hinter der Tür, speichert Ihr erstmal.



Andere Versionen
Die Playstation-Version wurde in MAN!AC 6/96 mit 83% Spielspaß getestet. Im November erscheint der "Resident Evil Director's Cut" für die Playstation

Entwickler: Namco, J

Xevious 3D/G+



Die Variante "3D/G" (oben) unterscheidet sich krass vom Original (unten)



PS Namcos Oldie-Faible ist nicht auf die „Museum"-Editionen beschränkt: Hinter dem etwas konfusen Namen „Xevious 3D/G+" verbergen sich gleich vier unterschiedliche Versionen des klassischen Vertikal-Scrollers. Neben dem 83er-Original sowie dem minimal veränderten „Super Xevious" (1984), die beide als Emulation der Arcade-Urahne laufen und sich somit authentisch spielen, hat Namco das grafisch und akustisch aufgepeppte „Xevious Arrangement" auf CD gebannt.
Gekauft wird die Disc jedoch vorrangig wegen der komplett neuen Polygon-Version „3D/G": Ihr fliegt durch sieben perspektivisch scrollende Levels, die den kalten 80er-Jahr-Glanz mit Neon-Kulissen aufpeppen. Euer Einsatzjäger wirft Bomben und ballert geradeaus nach vorne, kann jedoch die Feuerkraft durch Extra-Aufnahme verbessern. Zielsuch-Laser und eine mächtige Verbreiterung des Front-Strahls heizen den feindlichen Polygon-Raumern ein und sind im Fight gegen die metallischen Oberfieslinge dringend nötig. Überraschende Kameraschwenks geben dem unkonventionellen Vertikal-Scroller für ein bis zwei Weltraumkrieger einen pfiffigen Touch. Leider nervt die PAL-Version (Namco-typisch) mit großzügigen Letterbox-Balken. *mg*



! „Xevious"-Fans schweben im siebten Himmel: Liebevoll hat Namco alle Oldie-Versionen adaptiert und sogar noch ein Polygon-Update spendiert. Letzteres hievt die CD in obere Wertungsregionen, kann jedoch mit furiosen Actiontiteln wie „Raystorm" oder „Terra Diver" nicht ganz mithalten. „Xevious 3D/G" vermittelt eine ungewöhnliche Atmosphäre, läßt trotz technisch ansprechender Polygon-Kulisse nostalgische Momente aufblitzen. Dafür steht das Level-Design hinter dem Charme der metallischen Optik zurück und bietet kaum Außergewöhnliches. Mir gefällt die Neuauflage gut, Playstation-Besitzer ohne „Xevious"-Erinnerungen sollten jedoch ein Probespiel wagen. Zweispieler-Fans seien gewarnt: Ihr müßt Euch an verstärktes Ruckeln gewöhnen.

Martin Gaksch

Andere Versionen
Umsetzungen sind derzeit nicht geplant.

Entwickler: Namco, J

Namco Museum Vol.4



Oben der Zweispieler-Shooter "Ordyne", unten der Panzer-Kracher "Assault".

PS Während Namco in Japan gerade das "Bonus Museum Vol.6" ankündigt (u.a. mit "Dragon Saber", "Rompers" und "Rolling Thunder") erscheint hierzulande die vierte Folge: Mal wieder mit einer Mischung aus Top-Hits und Langweilern, mal wieder als lieblose PAL-Version mit Letterbox-Balken.
Der aufwendigste Titel ist diesmal "Assault", ein actionreiches Panzergefecht mit rotierendem Spielfeld – 1988 in der Spielhalle eine Sensation. Gut gehalten hat sich auch der farbenfrohe Horizontal-Shooter "Ordyne", den Ihr auf Wunsch zu zweit gleichzeitig spielt. Den höchsten Bekanntheitsgrad aller Titel der "Museum Vol.4" hat sicherlich "Pac-Land": Anders als in den verschiedenen Labyrinth-Spielen führt Ihr Pac-Man durch ein seitlich scrollendes Jump'n'Run mit grafisch abwechslungsreichen Levels. Daran mangelt es dem frühen Action-Adventure "Return of Ishtar", das im Wesentlichen durch die ungewöhnliche Doppelsteuerung auffällt. Mit nur einem Joypad lenkt Ihr zwei Spielfiguren durch ein Labyrinth von Monstern, Schlüsseln und Schatztruhen. Abschließend erleben wir noch das konfuse Japan-Actionspiel "The Genji and the Heike Clans", das in westlichen Gefilden niemand kennt. Das liebevoll gestaltete Museum rundet die Namco-Compilation ab. *mg*



! Wie wir schon in unserem ausführlichen Import-Test formulierten (siehe MANIAC 1/97): Ein Knüller, drei interessante Titel, ein Totalausfall. Für mich lohnt sich "Namco Museum Vol.4" alleine wegen "Assault", das sich mit Sonys Doppelstick-Joyboard fantastisch spielt. Da kommt mehr Stimmung auf als bei den meisten Action-Krachern der letzten Jahre. Auch "Ordyne" macht Laune und zeigt den aktuellen 08/15-Japano-Shootern, wie abwechslungsreiches Level- und Gegner-Design auszusehen hat. "Return of Ishtar" und vor allem "Genji/Heike Clans" können wir getrost vergessen – vom Status eines Klassikers sind beide Titel meilenweit entfernt. "Pac-Land" wiederum rundet die Namco-Kollektion sympathisch ab, auch wenn die "normalen" "Pac-Man"-Spiele weitaus mehr Spaß bringen.

Martin Gaksch

Andere Versionen
"Namco Museum Vol.1" erhielt 80%, Teil 2 64% und Teil 3 78% Spielspaß. Episode 5 erscheint in wenigen Monaten.



Entwickler: Bandai, J

Power Rangers Full Tilt Pinball



Schmalspur-Action im Multiball: Kollisionen zwischen den Kugeln werden nicht abgefragt.

PS Die bunt kostümierten Power-Clowns versuchen jetzt auch offiziell, als Pinball-Helden berühmt zu werden. Auf fünf Kontinenten, die jeweils aus drei bildschirmgroßen Tischen bestehen, müßt Ihr die Hampelmänner durch gezielte Rampenschüsse unterstützen. Zu echten Pinball-Modi hat's allerdings nicht gereicht: Weder komplexe Schußfolgen, noch witzige Extras wurden dem Kinder-Flipper spendiert; lediglich ein simples Multiball-Gebolze ohne Kugel-Kollisionsabfrage steigert dezent den Spielspaß. Um zum nächsten Tisch zu wechseln, genügt es meist, einen ziellos herumeiernden Polygon-Fettwanst einige Male zu treffen. Auch die Bosse verlangen keine anspruchsvollen Zielkünste: Diese XL-Gegner werden ebenfalls mühelos vom Spielfeld gedozt. Grafisch und akustisch wirkt die Flipper-Kollektion gar nicht schlecht, die Beschränkung auf einfachste Aufgaben macht das Gebolze allerdings nur für absolute Flipper-Novizen unterhaltsam: Nichts für ernsthafte Pinball-Fans. *cb*



Andere Versionen
Die Import-Version wurde in MAN!AC 1/97 getestet. Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Realtime, USA
Spieldesign: Michael Kosaka, Ann Ladiaev
Programmierung: Andy Hsiung, Alan Wise, Dave Connelly
Grafik: Ellen J. Drucker, Alan Flores
Sound: Wendolyn Kurko, Greg Turner

Battle Stations



Hier hat der Navigator versagt: Zwei Zerstörer auf Kollisionskurs, von Materialschaden keine Spur.

SA Die Echtzeit-Schlachtschiffe laufen in den Saturn-Hafen ein: Ihr navigiert wahlweise im "Campaign"- oder Zweispieler-Modus einen trägen Polygon-Klotz durch die Bitmap-See und blast gegnerische Schiffe mit Kanonenfeuer oder Spezialattacken (z.B. Jägergeschwader, Torpedos) vom Ozean. Steuerung und Offensiven wurden zwar mit simpler Arcade-Belegung gelöst, sind für die massiven Ozeanriesen allerdings zu unhandlich. Das Verhältnis zwischen kleinen Patrouillenbooten und Kreuzermonstern ist unausgewogen: Ehe Ihr Euch verseht, wird Euer Flugzeugträger von einem mickrigen Truppentransporter versenkt. Auch die im mageren Scanner-Look gehaltenen Strategie-Intermezzi können Eure Flotte nicht retten. Zwischen zusammengeschusterten Landmassen und wahllos versprengten Gegnern ist für Taktieren kein Platz – die Echtzeit-Symbole schippern schnurstracks auf Euch zu und zerlegen Euch in Minutenschnelle. Schade um die eindrucksvolle Polygon-Optik. *rb*

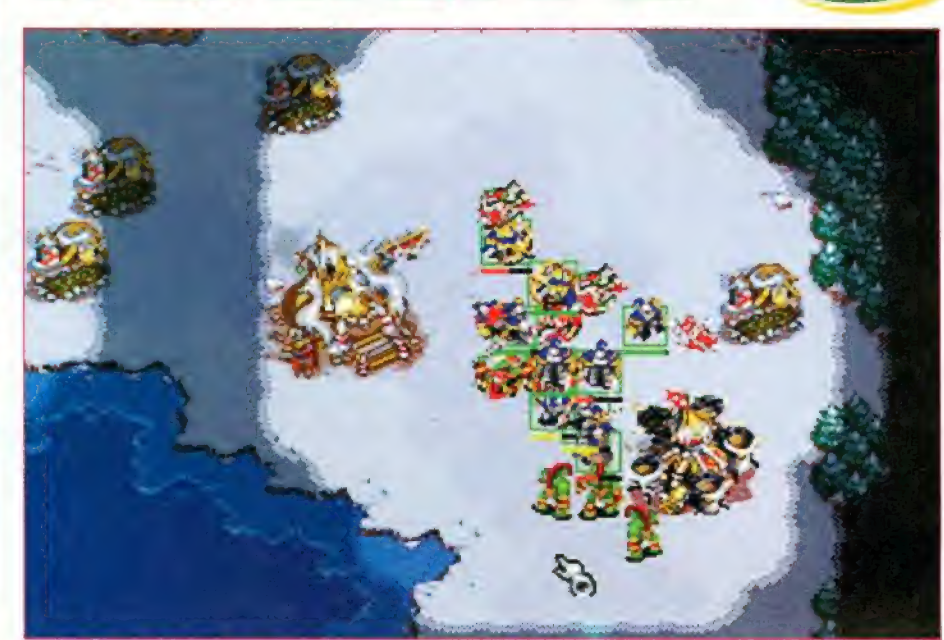


Andere Versionen
Die Playstation-Version wurde in MAN!AC 6/97 mit 50% Spielspaß getestet.

Entwickler: Blizzard, USA

Warcraft 2

Auf zum Morgenappell: Ihr scheucht Eure Mannen zum Grenzschutz ins harsche Schneetreiben.



Finales Gefecht gegen die Orkbasis im eisigen Norden: Eure Schiffe bombardieren die Bollwerke, während Eure Soldaten die bulligen Verteidiger im Nahkampf aufreiben.



Am Wald kommandiert Ihr Eure Leute durch einen Engpaß: Die halbe Mannschaft drängelt und teilt sich schließlich.

Für alteingesessene Rundenstrategen ist das Echtzeit-Genre ein taktischer Schritt zurück, für den Gelegenheitstaktiker aber der ideale Einstieg in eine Spielwelt, die bislang aus Zahlenkolonnen und Hexrastern bestand. Als Vorreiter der Echtzeit-Welle gelten "Dune 2" sowie "Command & Conquer" von Westwood (siehe auch Vergleichstabelle). PC-Besitzer werden mittlerweile monatlich mit Genre-Vertretern versorgt, auf den Konsolen kommt die Echtzeit-Strategie erst ins Rollen: Bislang wurden mit "Command & Conquer" und "Warcraft 2" die Referenz-Titel für Euren 32-Bitter umgesetzt. Ebenfalls geplant sind Playstation-Versionen von "2", sowie von "Command & Conquer 2": Virgin hat das Veröffentlichungsdatum für Ende '97 veranschlagt.

PS SA

Auf dem PC schlagen Echtzeit-Strategen eine Schlacht nach der anderen, jetzt schwappt die junge Taktik-Welle auch über der Konsolenwelt zusammen – nach Westwoods "Command & Conquer" erscheint der zweite Referenz-Titel als Videospiel-Silberling: Die "Warcraft 2"-Horden bekriegen sich weder mit blank polierten Hightech-Vehikeln noch chemischem Pestgestank – statt dessen regieren in Blizzards martialischer Fantasy-Welt Schwert und Magie die Bitmap-Ebenen. Neben den Menschen haben im mittelalterlichen Reich Azeroth das sanfte Elfenvolk und gedrungene Zwergengesellen das Sagen: Wer eifrig Fantasy-Schmöker studiert oder dem Rollenspiel frönt, kennt beide Halbmenschen-Spezies als klassische Fantasy-Völkchen – sämtliche Charakteristiken der Fantasy-Recken wurden gemäß traditionellen Vorlagen in die Pixel-Schlachten portiert.



Aufrüstung an der heimischen Küste: Im Hafen liegen zwei neue Zerstörer vor Anker, weiter oben laufen Öltanker ein.

Für Genre-Einsteiger eine kurze Völkerkunde: Derweil Spocks feingliedrige Verwandtschaft im magischen Elfenhain durch die Baumkronen hüpft oder monströse Forstbewohner mit Pfeilen spickt, zechen die Zwerge am unterirdischen Thing die Nächte durch. Bevorzugte Fachgebiete der rauhen Kämpfer-Clans: Hackebeile schmieden, Hackebeile schwingen und beim anschließenden Festschmaus den höchsten Bodycount begießen.

Für die menschlichen Bewohner von Azeroth sind ihre Verbündeten trotz zartem Elfengemüt und zwergischer Trunkenheit Gold wert: Die bestialischen Bewohner einer Parallelwelt haben ein Dimensionsportal nach Azeroth gefunden und wollen das wohlhabende Land bei militärischem Raubbau verheizen. Für das monströse Feindbild von Azeroths Invasoren mußte der gemeine Fantasy-Ork herhalten: Die grünen Humanoiden entsprechen mit warziger Lederhaut, riesigen Keilerhauern und dumpfem Gemüt nicht dem Idealbild vom strahlenden Eroberer, machen die genetischen Macken aber durch überlegene Zähigkeit und robuste Kriegsmaschinerie wett.

Wer schon seine ersten Schlachten für die menschlichen Verteidiger Azeroths ausgetragen und sich mit der Spielmechanik vertraut gemacht hat, kann sich im Startmenü auf die Seite der orkischen Eroberer schlagen: Die scharfzahnigen Monstren locken mit abwechslungsreichem Charakterdesign und skurriler Ausstattung, allerdings sind Stärken und Schwächen der vierschrötigen Kreaturen in den ersten Feldzügen schwerer abzuschätzen als die ausgewogeneren Verteidigungsstreitkräfte. Einheiten-Struktur und Ressourcen sind zwar unterschiedlich, trotzdem schuftet man sich auf beiden Seiten für die gleichen Ziele Schwielen an die Hände: Anstatt Eure Mannen direkt ins Gemetzel zu schicken und über verqueren Angriffsstrategien zu grübeln, baut Ihr zunächst Eure Basis aus. Ohne Ressourcen sind auch clever



Hartes Einzelkämpfer-Los: Ihr startet Euren Feldzug mit einem mickrigen Arbeiter und einer Goldmine.



Für exzessives Kanonengeböller seid Ihr noch zu schmal bestückt: Der einsame Nachen taugt nur zur Küstensicherung.







Nicht so ausgetüftelt wie die Original-Missionen, aber taktisch knallhart: Außer den Basis-Aufträgen wurden die Nachschubmissionen "Beyond the Dark Portal" auf CD gebannt.



Vor dem Feldzug werden im Mission-Briefing Plot und Siegeskonditionen erläutert: Die Synchronisation ist mäßig.



Eure Orks haben triumphiert: Ihr habt allen Menschen den Schädel eingeschlagen und Elfen die Ohren langgezogen.

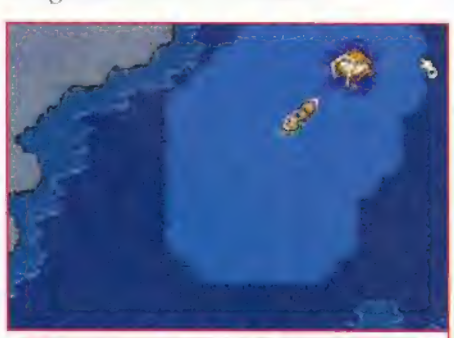


Eure Elfenflotte zwängt sich durch eine Meerenge, rechts marschieren die Truppen aus den Transportern.

Knapp daneben: Die Kanonen schießen nicht bis über das Ufer hinaus – eure Soldaten müssen die Bauten selber brandschatzen.

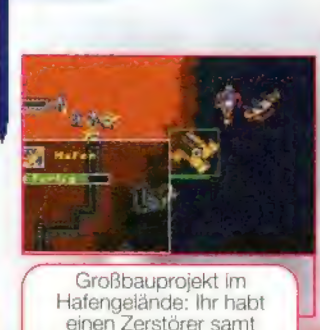
geplante Feldzüge zum Scheitern verurteilt: Gebäude wie Rathaus, Sägewerk, Bleigießerei oder Gehöfte sind das Fundament Eures Imperiums – nur mit den nötigen Rohstoffen stellt Ihr eine ausbalancierte Armee auf die Beine und rüstet Eure Elfenschützen mit gehärteten Pfeilen. Wer seine Einheiten mit Truppentransportern im Feindesland einschiffen oder gegnerische Festungen mit schweren Ballista bombardieren will, muß Arbeiter für den Bau einer Bleigießerei abstellen. Steht das Gebäude erst an Eurer sturmgepeitschten Küste, beginnt die Rohstoff-Förderung: Ohne Öl können die Zwergenschmiede weder das Feuer in ihren Essen entfachen noch Bauteile für Eure Schlachtpläne liefern. Das nächste Element in der Versorgungskette ist also ein Hafen: Erst wenn Eure Bauspezialisten auf Holzstegen und Pfählen Anlegestellen gebaut haben, könnt Ihr in die Schiffahrt einsteigen: Noch wichtiger als kanonenbestückte Zerstörer und Truppentransporter sind Öltanker. Die hölzernen Ozeanriesen durchkämmen Azeroths Meere nach Ölvorkommen (an der dunkleren Wassertönung erkennbar), rammen Bohrer in den Meeresboden und versorgen Euer Heer mit schwarzem Gold – für moderne Kriegsmaschinerie unerläßlich.

Dümpeln in Eurem Hafen nach fleißigem Werftbau schlanke Elfenboote und klobige Stahlungetüme, müßt Ihr Eure Flotte bemannen: Auch der größte Truppentransporter bringt Euch dem Sieg keinen Wellenkamm näher, wenn sich im Laderaum nur Pökelfleisch stapelt. Aber Vorsicht: Wer sämtliche Truppen für eine Großoffensive verplant, vernachlässigt die Verteidigung. Für Eure gierigen Widersacher sind ungeschützte Anlagen ein Tag der offenen Tür: Kaum ist Euer Flottenverband aus dem Hafen gelaufen, fallen die feindlichen Sprite-Soldaten über Eure Basis her und brandschatzen die mühselig zusammengezimmerten Gebäude. Vorausschauende Feldherren beugen der Gefahr vor, indem sie parallel zu Heeresplanung Verteidigungstruppen ausbilden: Recken wie Fußsoldaten, Ritter oder Bogenschützen werden in der Kaserne geformt. Wer seinen Gegner außerdem mit Feuerbällen, Donnergekrache und höllischen Verbündeten in Schach halten will, investiert in einen Tempelbau: Das göttliche Bollwerk spendet nicht nur geistigen Beistand,



Das Ölgeschäft ist riskant: Einsame Tanker und Ölbohrtürme werden oft von feindlichen Flottenverbänden überfallen.

Timing



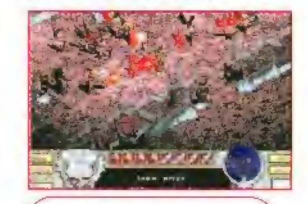
Großbauprojekt im Hafengelände: Ihr habt einen Zerstörer samt Mannschaft geordert.



Einsam und allein: Eure Kaserne nimmt immer nur einen Soldaten auf.

Noch wichtiger als glänzender Zwergenstahl und eine bunte Elfenflotte im Hafen ist gesundes Timing: Ob Bauvorhaben oder Soldatentraining - jeder Schritt kostet Zeit. Da Blizzard-Designer den "Warcraft"-Krieg nicht in Runden unterteilt haben, zeigen grüne Balken die verstreichende Zeit. Wenn Ihr die Fortschritte Eurer Streitmacht erfahren wollt, klickt Ihr die Kaserne an und studiert den aktuellen Ausbildungsplan. Wer wissen will, wie es um die Expansion der Siedlung bestellt ist, schlendert bei den Baustellen vorbei und sieht zu, wie die Strukturleiste der Gebäude in die Höhe schnellt. Entgegen militärischem Erfahrungsschatz ist diese allerdings nicht beständig: Ein, zwei Kanonentreffer von einem gegnerischen Schlachtschiff und Gebäude wie Energiebalken brennen lichterloh.

Warcraft- Entwickler Blizzard hat mit seinen Fantasy-Scharmützeln die bislang erfolgreichste Alternative zu Westwoods Science-fiction-Wuselei "C&C" entwickelt. Pfeil und Bogen statt Maschinengewehr, Zaubersprüche statt flächendeckenden Geschossen: Wer mit moderner Kriegsführung nichts im Sinn hat, schlägt seine Schlachten seit 1994 auf der mittelalterlichen Welt



Höllisch simpel und höllisch gut: Blizzards "Diablo" erschien '96 für PCs.

Azeroth – damals erschien Blizzards erstes Gefecht für den PC. "Warcraft 2" folgte 1996 für PC und Macintosh – Ihr spielt den zweiten Kampf um Azeroth also mit knapp eineinhalb Jahren Verspätung. Ebenfalls von Blizzard entwickelt wurde der RPG-Hammer "Diablo". Wie "Warcraft" baute das isometrische Rollenspiel die Hemmschwelle zu einem Nieschen-Genre ab: "Diablo" wurde auch von PC-Spielern ohne RPG-Faible gespielt und soll dank einschlagendem Erfolg auch der Konsolenwelt nicht vorenthalten werden – Electronic Arts plant Versionen für Playstation und Nintendo 64.



Titel	Warcraft 2	Command & Conquer	Dune 2	Herzog 2
System	PS/SA	PS/SA	Mega Drive	Mega Drive
Veröffentlichung	1997	1997	1994	1989
Maus-Unterstützung	Ja	Nein	Nein	Nein
Link-Option	Nein	Nein	Nein	Nein
Speicher-Modus	jederzeit	Paßwort	Paßwort	Paßwort
Szenario-Editor	Ja	Nein	Nein	Nein
KI verstellbar	Nein	Nein	Nein	Nein
Missionen	38	30	27	8
spielbare Fraktionen	2	2	3	2
Grafik-Sets	4	2	1	8
Seeschlachten	Ja	Nein	Nein	Ja
Luftkampf	Ja	Nein	Nein	Ja
Überlandvehikel	Nein	Ja	Ja	Ja
Missions-Design	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆
Steuerung	★★★★★	★★★☆☆	★★★★☆	★★★★☆
Gegner-Intelligenz	★★★☆☆	★★★★☆	★★★☆☆	★★★★☆
FAZIT	Zu Lande, zu Wasser und in der Luft: Handliches Fantasy-Gemetzel mit Abwechslung.	Genre-Referenz: Intelligent und simpel, aber ohne Speicherfunktion zu schwer.	Angestaubt, aber unverwüstlich: Der Wegbereiter für das Echtzeit-Genre.	Ein Kult-Klassiker mit Science-fiction-Appeal. Das beste 16-Bit-Echtzeit-Epos.


Eure Truppen haben eine von Orks besetzte Siedlung zurückerobert: Hier findet Ihr die Ressourcen für den weiteren Feldzug.

Inspiriert wurden die "Warcraft"-Designer vom englischen Brettspiel-Riesen Games Workshop. Dessen "Warhammer"-Tabletop pflegt dieselben Feindbilder wie Blizzards Echtzeit-Strategen, auch Optik und Kriegsmaschinerie erinnern an die Games-Workshop-Vorlage. Die klassischen "Warhammer"-Schlachten werden allerdings nicht mit Pixel-Einheiten, sondern mit handbemalten Zinnminiaturen und schrill illustrierten Regelschwarten geschlagen – bevor die Widersacher übereinander herfallen, ist oft monatelange Vorbereitung angesagt. Mindscapes Playstation-Umsetzung des klassischen Tabletop-Universums reicht allerdings nicht an Blizzards Kopie heran: Die chaotischen Echtzeit-Gemetzel im "Schatten der gehörnten Ratte" wurden in MANIAC 1/97 mit 48% Spielspaß gerügt.

sondern bildet außerdem Heiler und mordlustige Kampfpriester aus – für Fantasy-Freaks mit einem Händchen für magische Einheiten der sicherste Weg zum Sieg. Wenn Eure Gegenspieler auf dem Echtzeit-Schlachtfeld von untoten Klauen zerfetzt werden und tödlich verwundete Widersacher ungerührt weiterknüppeln, wird auch der organisierteste Feldzug zum heillosen Durcheinander. Wollt Ihr noch auf die letzte Sekunde die Überlebenden in Sicherheit bringen oder Eure versprengten Truppen neu formieren, müßt Ihr schnell reagieren: Entgegen konventioneller Rundenstrategie werden die "Warcraft 2"-Scharmützel weder mit Menüwust noch diffiziler Datenplanung gesteuert – statt dessen laufen sämtliche Ereignisse in Echtzeit ab. Wer seine Ballista nicht rechtzeitig zur Mauerbresche karrt oder sich an einen übermächtigen Drachen heranwagt, hat den Feldzug in nullkommanichts verloren: Jede Sekunde zählt, und Eure Widersacher reagieren flux auf jeden Gegenzug. Wo flinke Truppen-Selektion und Einheitenpositionierung gefragt sind, greift der Konsolenspieler wie sein PC-Kollege am besten zur Maus: Zwar lassen sich einzelne Soldaten und Zielgebäude auch mit dem Joypad kontrollieren, mit dem Computer-Zubehör geht


Rendezvous auf hoher See: Eure acht Kriegsschiffe treffen sich am Ölturm mit zwei Truppentransportern.



Vor jeder neuen Mission zeigt eine Weltkarte Eure Reiseroute: Leider müßt Ihr Eure Truppen zurücklassen.

Euch der Feldzug allerdings wesentlich flotter von der Hand. Besonders die Truppen-Gruppierung artet mit dem Pad in pixelgenaues Manövrieren aus: Anstatt wie gehabt eine Einzelfigur zu kommandieren, haltet Ihr den Auswahl-Button gedrückt und umrahmt eine komplette Gruppe. Die Kämpfer Eurer Wahl reagieren auf jede Order wie ein Mann: Drängeln sich die Soldaten in den vorderen Rängen, sucht sich die Nachhut selbständig einen anderen Weg. Allerdings ist bei Gruppenmanövern Vorsicht geboten: Wenn Ihr zwanzig Mann auf eine gegnerische Einheit hetzt, konzentrieren sich Eure Leute nur auf das Wunschziel – Hinterhalte werden oft ignoriert und Eure Schar rennt stur ins Verderben. Auch wenn die Überlebenden nicht in die nächste Mission übernommen werden – jeder Soldat ist bare Münze und Highscore-Punkte wert. *rb*


Keine Gnade für die menschlichen Verteidiger: Eure Ork-Horde reißt eine Mauer ein und befreit verbündete Trolle.


Am Ziel Eurer Mission: Ihr habt den befreundeten Troll-Häuptling zum Lichtkreis in seiner heimischen Siedlung gelotst.

Auch wenn Hardcore-Strategen bei dem hektischen Sprite-Gewusel mit den Zähnen knirschen - "Warcraft 2" macht einen Heidenspaß. Gegnerintelligenz und Missions-Aufbau sind zwar bescheiden, aber die leichtgängige Aufbau/Erforschungs-Kombination fesselt jeden Fantasy-Freak bis zum Abspann. Vorausplanung und Truppenverschiebung sind Nebensache, im Vordergrund stehen emsige Expansion und Vorratshortung. Wenn am Ende eines stressigen Feldherrn-Alltags auf drei neuen Kasernen Eure Wimpel wehen und die frischgebackenen Bogenschützen an den Truppentransportern Schlange stehen, setzt sogar der verknöchertste Rundenstratege ein selbstgefälliges Grinsen auf. Figuren und Bollwerke wachsen Euch ans Herz - zumal Ihr entgegen "Command & Conquer" zu jeder Zeit speichern könnt.

Robert Bannert



Echtzeit-Schlachten um Fantasy-Reich Azeroth: Simples Handling und rustikales Sprite-Outfit garantieren Suchterscheinungen.



Warcraft 2
Schlachtplan

HOT Line

Menschen(1): Zum Warmspielen. Vier Arbeiter zur Mine und zum Holzhacken abkommandieren und eine Handvoll Soldaten zum Grenzschutz abstellen. **Menschen(2):** Mit den Elfenzerstörern die Küstenlinie sichern und ein knappes Dutzend Krieger in den Nordwesten schikken: Beim Kampf auf den Geschützturm konzentrieren. Um die Elfengeiseln zu befreien, die Befestigungsmauer zerstören. **Menschen(3):** Vor der Aufrüstung Gehöfte und einen Hafen errichten. In den Werften zunächst Zerstörer bauen, um die Hafeneinfahrt zu patrouillieren, anschließend Öltanker in Auftrag geben. Mit den Zerstörern die Orksiedlung im Südosten bombardieren und die Tanker zu den dunklen Ölflecken schicken. **Menschen(4):** Möglichst flott Hafen bauen und mit fünf bis sieben Zerstörern Zermürbungsvorstöße in östliches Ork-Territorium wagen. Nach exzessiver Öl-Förderung Transporter bauen, Schiffe bemannen und zusammen mit den Schlachtschiffen eine Großoffensive auf die Basis starten.

Orks(1): Simple Aufbau-Mission. Vier Höfe und eine Kaserne bauen, Gold-Ressourcen entdecken Eure Patrouillen im Norden und Nordwesten. **Orks(2):** Bevor Ihr den Troll-Häuptling befreit, bildet Ihr Arbeiter aus und macht Euch an den Rohstoff-Abbau. Mit einem runden Dutzend Grunzer wagt Ihr einen Ausfall ins nördliche Allianz-Gebiet und lotst den Befreiten um die westlichen Waldausläufer zum Leuchtkreis im Trolldorf. **Orks(3):** Klassischer Aufbau: Arbeiter heranziehen, Gehöfte, Kaserne und Sägewerk aus dem Boden stampfen. Anschließend einen Hafen anlegen und mit den ersten Zerstörern Feindschiffe versenken. Wenn Ihr die menschlichen Öl-Inseln zerböllert habt, schickt Ihr Eure eigenen Tanker zur Förderung. **Orks(4):** Ressourcen sind hinreichend vorhanden, also direkt auf die Rüstung konzentrieren. Mit rund fünf Zerstörern Seegefechte anzetteln und mit zwei oder drei Wachtürmen die Hafeneinfahrt sichern. Anschließend Transporter bemannen und Eure Truppen mit Zerstörer-Geleitschutz auf Feindesland einschiffen.

HOT Line

Kräfteverhältnis: Leider verraten weder Handbuch noch Spielmenüs die Werte von unterschiedlichen Einheiten und Vehikeln. Wollt Ihr Euren Gegner einschätzen, vergleicht Ihr ihn mit Euren eigenen Leuten: Für jeden Charakter und jedes Objekt gibt es beim Feind ein ähnlich tituliertes Gegenstück – lediglich Outfit und magische Talente unterscheiden sich. **Bewegungsweiten:** Ebenfalls schwer einzuschätzen ist in dem Echtzeit-Getümmel die Geschwindigkeit Eurer Mannen. Zu den Sprintern zählen trotz Übergewicht Kreaturen wie Drachen und Oger (lange Beine!), Zeppeline und Öltanker sind flotter als konventionelle Schlachtschiffe oder Seemonster. Mit Vorsicht zu genießen sind dagegen Skelette und die teuren Todesritter: Beide Einheiten legen Schneckentempo vor. Besonders träge sind die massigen Ballista: Wer Projektile verballern will, muß vorausschauend planen und seinen Geschützen feste Standorte zuteilen.



FMV-Unterstützung: Die grünhäutigen Goblinoiden fallen mit ihren grob gezimmerten Langbooten auf dem Festland ein.



Geladen: Im FMV-Zwischenspann entdeckt Azeroths Magier-Fürst eine Pforte in die sumpfige Heimatwelt der Orks.



Eine Beschwörungsformel – und der mystische Hinkelsteinkreis samt Pforte zerfallen zu Straub.



Im Vergleich zu Strategiespielen japanischer Prägung ist "Warcraft 2" ein wildes Echtzeit-Gemetzel ohne nennenswerte taktische Tiefe. Daß der Feldzug durch Azeroth trotzdem fesselt, liegt an der "SimCity"-Komponente, denn hinter der Front dirigiert Ihr emsige Arbeiter zwischen Sägewerk, Goldmine und Öltanker. Seid fruchtbar und mehret Euch: Wer ökonomisches Wachstum mehr liebt als streng strategische Grübelei, wird "Warcraft 2" kaum aus dem Laufwerk lassen. Dabei ist die Campaign eine Enttäuschung: Ihr dürft die angehäuften Truppen nicht ins nächste Szenario mitnehmen, sondern fangt stets von vorne an. Dafür präsentiert Blizzard Level für Level neue Gebäude-, Waffen- und Truppentypen – "Was kommt jetzt?" bleibt ein wichtiger Motivationsfaktor an einer Umsetzung mit lustlos herunterkonvertierter PC-Grafik.

Winnie Forster

Entwickler: Taito, Japan

Raystorm



Nur Objekte auf gleicher Höhe können mit der Schnellfeuerkanone getroffen werden, andere Ziele lockt Ihr mit dem Suchlaser an.

Taitos Playstation-Engagement kommt erst jetzt ins Rollen: 1995 erschienen die Action-Hits "Layer Section" (bei uns "Galactic Attack") und "Darius Gaiden" nur für den Saturn. Mit "Raystorm" und "Ray Tracer" liegen nun bereits zwei gute Titel für die Sony-Konsole vor. Erfreulicherweise kommen beide Spiele ohne große Verzögerung in Deutschland, den Vertrieb übernimmt Sony selbst.

PS Feuer frei zum Raumgefecht: "Raystorm" ist eine Polygon-Variante des Vertikal-Scrollers "Galactic Attack" für den Saturn. In sieben Spielstufen laßt Ihr Eure aufrüstbaren Lasersalven in Formationen brennen, die von allen Seiten auf Euren Super-Raumer düsen. Doch nur mit dem Laser habt Ihr schlechte Karten: Da die ausnahmslos polygonalen Feindjäger auch aus der Tiefe des Alls anfliegen und sich von oben auf Euch einschießen, aktiviert Ihr den Lockon-Suchlaser, um nicht an diesen Bedrohungen vorbeizuballern. Per Knopfdruck schickt Ihr dann den Laser-Schwarm auf die Reise. Dabei gilt es, Feuerdisziplin zu wahren. Nervöse Weltraum-Indys, die ständig abdrücken, bekommen nämlich nur 100 Punkte auf's Konto; wartet Ihr dagegen, bis mehrere Ziele im Computer gespeichert sind, erhaltet Ihr für jedes zusätzliche Ziel die jeweils doppelte Punktzahl gutgeschrieben. Habt Ihr im Tiefflug die mittelgroßen Invasionsschiffe zu Klump geschossen, hebt Ihr ab in den Orbit, wo Ihr in Hightech-Schlachten durch Asteroidenfelder jagt und den Kampf mit einer Zerstörerflotte aufnehmt: Kameraschwenks und Zooms rücken Eure halsbrecherischen Kanonaden in's rechte Licht, während monströse Kampfsterne ihre Abwehrbatterien aktivieren und Euch mit einem Laserinferno begrüßen. Habt Ihr die Übersicht verloren, zündet Ihr Eure Superwaffe, die den Bildschirm mit einem Stakkato an Suchlasern verwüstet. Zu zweit gleichzeitig wird das sowieso schon hektische Angriffskommando zum rucklігen Suchspiel: Im Feuerzauber zerberstender Abfangjäger behalten nur Action-Profis den Überblick. *cb*

Als Baller- **Christian Blendl** Fan freue ich mich ganz besonders, daß Sony diesen edlen Genrevertreter hierzulande veröffentlicht. Wo Ihr auch hinschaut erlebt Ihr Explosionen, räumliche Optiken und jede Menge Action. Im Vergleich zum Automaten müßt Ihr so gut wie keine Abstriche hinnehmen, nur der Zweispieler-Modus ruckelt etwas zu stark. Mit manueller Laser-Aufschaltung seid Ihr ständig motiviert, mehr Punkte zu raffen: Action-Fans müssen den Titel haben, selbst Baller-Muffel spielen probe.



SPIELSPASS 75%
HERSTELLER: Taito
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 84% | SOUND: 72%

Technisch aufwendiges Polygon-Ballerspiel mit motivierender Bonus-Mechanik: Eine effektgeladene Nonstop-Action-Perle.

AB 12

Andere Versionen
Den ausführlicheren Import-Test findet Ihr in MAN!AC 4/97.

Entwickler: SNK, Japan • **Produzent:** Allan Becker • **Spieldesign:** Higashi Pon, Mika Poh, Takehiro Isaji, Soe Soe, G. Ishidaman u.a. • **Sound:** Sha-V & Shimizm

Fatal Fury Real Bout



Wer hier reinspringt, hat Pech gehabt: Mit seinem Feuerwirbel beschert Euch Billy Kane Verbrennungen dritten Grades.



Combos zum Auswendiglernen: Wer die rabiatesten Schlagkombinationen erlernen möchte, wählt im Options-Menü den Punkt "Master Art" (Bild oben).



PS Unterweltboß Geese Howard ist in Schwierigkeiten: 16 hartgesottene Schläger keilen sich um das Privileg, ihm das Handwerk zu legen. Als Enten-Punk Duck King, Flammenlady Mai Shiranui oder Nunchaku-Experte Hon Fu schleudert Ihr Euer Gegenüber mit Kicks, Fausthagel, Tornadoschuß und Erdbeben zu Boden. Unter dem Stichwort "Counter-Moves" kontert Ihr harte Hiebe mit schwungvollen Würfen. Startet Euer Kontrahent eine Attacke, flüchtet Ihr in Vorder- oder Hintergrund und kehrt mit einer krachenden Ohrfeige wieder in die Arena-Mitte zurück. Habt Ihr genug spirituelle Energie gesammelt, fegt Ihr den Feind mit Super Moves von der Bildfläche.
Fühlt Ihr Euch dem Kumpel oder der CPU unterlegen, rettet Ihr Euch mit einem Rempler und schubst den Gegner ins Abseits. Hilft das alles nicht, speichert Ihr per Memory Card Euren Spielstand und kehrt später in die Arena zurück. *oe*

Rettung in letzter Not: Mit einem herzhaften Schubser befördert Ihr den Gegner ins Abseits.

Hämmern- **Oliver Ehrle** de Combos, Konterattacken und Ausfallschritte – "Fatal Fury Real Bout" bietet alle wichtigen Features eines 3D-Prügelspiels im flachen Bitmap-Format. Steuerung und rasantes Spielgefühl sind vorbildlich, kleine Grafikgags wie Duck Kings Kükenfreund heitern die Stimmung auf. Auf eine RAM-Erweiterung wie bei der Saturn-Fassung verzichten die Playstation-Helden und prügeln deshalb optisch etwas plumper: Inmitten der Combo-Action fallen die dezent rucklіgen Bewegungen jedoch nur Pedanten auf.



SPIELSPASS 83%
HERSTELLER: Sony
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 70% | SOUND: 78%

Es lebe die Bitmap-Keilerei: Umfangreiches Schlagsortiment und rasante Zweikämpfe garantieren hochklassige Prügel-Power.

AB 16

Andere Versionen
Den Import-Test der Saturn-Fassung findet Ihr in MAN!AC 11/96.

GEBT EUCH DEN WAHNSINN JEDEN MONAT

JETZT MIT KOSTENLOSER ABO-PRÄMIE!

MAN!AC-JAHRESABO
12 Ausgaben Videospiel-Wissen auf über 1.200 Seiten. Alle Spiele im Test, alle Cheats für mehr Power.

+

COMMAND & CONQUER DEMO-CD
Mit im Abo-Preis: Spielbares "Command & Conquer"-Demo für die Playstation.

+

SEGA FLASH*
Außerdem: Segas neuste Demo-Disc für den Saturn mit Demos zu "Sonic 3D", "Virtual On", "Manx TT", "Mass Destruction" u.a.



= 59,90 Mark

Mit dem MAN!AC-Abo liegt Ihr immer richtig: Ihr bekommt das neueste Heft schon Tage vor dem offiziellen Kiosk-Start & spart Geld im Vergleich zum Einzelverkaufspreis! Euer MAN!AC-Abo läuft ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann um ein weiteres Jahr. Wollt Ihr Euer Abo wider Erwarten kündigen, gebt Ihr uns entweder kurz vor Ablauf Bescheid oder ignoriert einfach die Rechnung, die Euch am Ende des Abo-Zeitraums zugeht! Euer Abo bestellt Ihr bei:
Cybermedia GmbH • Aboservice • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

MANIAC ABO-SERVICE

Ich will MAN!AC für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren.
Der Abopreis beträgt **59,90 Mark** (europäisches Ausland 79,90 Mark). **+ PRÄMIE**

Ich will folgenderweise bezahlen: ☐ Bequem per Bankeinzug ☐ gegen Rechnung

Konto-Nr: ______ Kreditinstitut: ______

Bankleitzahl: ______

Als erstes Heft möchte ich Ausgabe ☐ /97 erhalten!

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum/1. Unterschrift 2. Unterschrift *
(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)
* (damit bestätige ich die Kenntnisnahme meines Widerrufsrechts)

NACHBESTELL-SERVICE

Für jede Ausgabe lege ich 5,90 Mark zzgl. insgesamt 2 Mark Versandkosten in Briefmarken, bar oder Scheck bei.

☐ 11/93 ☐ 3/94 ☐ 9/94 ☐ 1/95 ☐ 2/95
☐ 3/95 ☐ 4/95 ☐ 5/95 ☐ 8/95 ☐ 9/95 ☐ 10/95 ☐ 11/95 ☐ 12/95
☐ 2/96 ☐ 3/96 ☐ 6/96 ☐ 7/96 ☐ 8/96 ☐ 9/96 ☐ 10/96 ☐ 12/96
☐ 1/97 ☐ 2/97 ☐ 3/97 ☐ 4/97 ☐ 5/97 ☐ 6/97 ☐ 7/97 ☐ 8/97

Widerrufsrecht: Die nebenstehende Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.
Das Abonnement beginnt mit Zahlung der Rechnung.

*je nach Erhältlichkeit liefern wir Sega Flash 2, 3 oder 4

DRITTE FOLGE: RENNSPIELE

VOM PÜNKTCHEN-AUTO ZUM POLYGON-BOLIDEN

"PREPARE TO QUALIFY" (POLE POSITION, 1982)



Analog von Anfang an: Atari's "Le Mans" (1976) ist ein monochromes Rennen entlang einer schnurgeraden Straße.

IN MEMORIAM 1975-1981

Head on (Sega)

Den hektischen "Pac Man"-Vorläufer vermarktete Atari als "Dodge'em": Als munter vorwärts brausender Geisterfahrer weicht Ihr zunächst einem und später sogar zwei CPU-Geisterfahrern aus. Monotones Motor-Gebrumme begleitet die simple, aber packende Jagd nach Pünktchen. Ausweichen könnt Ihr den kompromißlos auf Crashkurs gehenden Kamikaze-Konkurrenten nämlich nur in den offenen Passagen auf den Geraden, konsequentes Vorausschauen ist von Anfang an Pflicht. Die VCS-Variante von "Dodge'em" ist hervorragend gelungen.

KONSOLE	Atari VCS	JAHR	1979	WERTUNG	* *
KONSOLE	Saturn	JAHR	1996	WERTUNG	* *
BEMERKUNG	Ob auf VCS oder Saturn ("Sega Ages Vol.1"): Nervenaufreibende Ausweich-Action mit Kult-Appeal.				

Mechanik und Scrolling: Bildschirm-Oldtimer

Mit heute witzig anmutenden elektromechanischen Geräten versuchte man 1974, die ersten Rennspiele zu schaffen: Der Spieler lenkte Plastik-Gefährte über eine scrollende Folienstraße und wich bewegten Gegner-Fahrzeugen aus. Doch schon mit "Indy" (1975) und "Sprint" (1976) flogen alle mechanischen Komponenten 'raus. Der vielfach kopierte Atari-Klassiker verlangt höchste Konzentration: Auf bildschirmgroßen Rundkursen geht es um Bestzeiten und Bonus-Zeit. Nach vielen Erweiterungen des Konzepts ("Championship Sprint") versuchte sich Atari schließlich an der naheliegendsten Perspektive für ein Auto-Spiel: Beim revolutionären "Night Driver" (1976) fährt man erstmals aus der Cockpit-Ansicht und weicht reaktionsschnell dem urplötzlich auftauchenden Gegenverkehr aus. Die mit den analogen Dreh-Paddles spielbare VCS-Version bringt die Faszination ebenso nach Hause wie ein mit Zusatz-Controllern spielbares "Indy 500". Ein Quantensprung, auch was die Qualität von Heimversionen betrifft. In der Regel begnügen sich die Heimspieler jedoch mit vertikal scrollenden 2D-Rennspielen: Auf jedem System, von VCS über Intellivision bis zu Philips G7000 tummelten sich farbarme "LeMans"-Versionen. "Auto Racing" (Mattel, 1979) erlaubt hingegen bereits freie Fahrt – das Scrolling geht in alle Richtungen.

SPRINT 2

Werbeprospekt für "Sprint 2" (Atari, 1976), bei dem sich zwei Fahrer zugleich auf einem bildschirmgroßen Rundkurs jagen.


Der maximale grafische Aufwand auf dem VCS: "Grand Prix" von Activision-Magier Steve Cartwright ist eine schnörkellose Jagd um die Bestzeit.



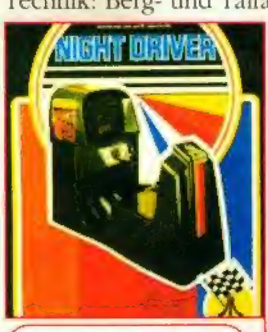
Die dritte VCS-Generation bringt verblüffende Umsetzungen hervor: "Pole Position" ist packende Renn-Unterhaltung.

Karierte Flaggen: Die Bitmap-Formel 1

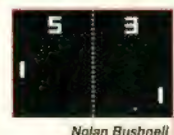
Mit der 2D-Perspektive schlossen Rennspiel-Entwickler zwar auch in den folgenden Jahren nicht ab (Leland's "Super Off Road" von 1990 war eine Vierspieler-Rallye im "Sprint"-Stil mit Power-Up-Bonus), doch die Zukunft gehörte der Ego-Darstellung. Anfangs jedoch war die Straße noch flach: "Pole Position" von Namco/Atari war der Hit des Jahres 1982, die Umsetzungen für VCS und die gängigen Heimcomputer überaus gelungen. In den Folgejahren verfeinerte sich in den Spielhallen die Technik: Berg- und Talfahrten wurden möglich, mehr und mehr Objekte am Straßenrand verschönerten die Szenerie. 1986 halten zwei Klassiker in den Spielhallen Einzug: "Out Run" von Sega ist ein Spaß-Rennen



Bombast-Grafik, doch spielerisch ein Irrweg: Taito's "Laser Grand Prix".



3D-Pionier: Mit "Night Driver" (hier ein Prospekt) debutiert die Ego-Ansicht.



- **1965**: "Space War", das erste Computerspiel, entsteht 1962 am Massachusetts Institute of Technology (MIT)
- **1966**
- **1967**
- **1968**
- **1969**
- **1970**
- **1971**: Nolan Bushnell veröffentlicht den "Computer Space"-Automaten, das erste kommerziell vermarktete Videospiel
- **1972**: Nolan Bushnell schreibt "Pong", Magnavox veröffentlicht mit dem "Odyssee" die erste Videospielkonsole der Welt
- **1973**
- **1974**: Die ersten Atari-Rennspiele werden veröffentlicht: "Grand Track" und "Formula K" (Atari) sind direkte Videospiel-Vorgänger mit mechanischen Autos und Folien-Scrolling.
- **1975**
- **1976**: Am 4. August 1976 erscheint Atari's monochromes "Sprint", schon im November kommt mit "Sprint 2" die Zweispieler-version. Vor allem letzteres schlägt sämtliche Rekorde.
- **1977**: Das Atari VCS erscheint
- **1978**: Mit "Street Racer" erscheint das erste Rennspiel für's VCS: Einfarbige Riesensprites pendeln von oben nach unten, die Spielzeit beträgt 255 Sekunden.
- **1979**: Das Mattel Intellivision erscheint

IN MEMORIAM 1982-1989



Pitstop (Epyx)

Mit flüssiger 3D-Perspektive und actiongeladenen Drängeleien adaptierte der US-Hersteller Epyx die wichtigsten Trends der Spielhalle für ein hochklassiges Formel-1-Gerase. Der Name weist auf einen weiteren spielerischen Kniff hin: Während längerer GP-Läufe ersetzt Ihr durch Boxenstops abgefahrene Slicks und dirigiert einen nachtankenden Mechaniker. Neben der fantastischen C-64-Version erschien das Spiel leider nur für eine Konsole: Die Coleco-Variante war grafisch schlechter, bot aber denselben Spaß wie die Computerversion. Andere Konsolen wie z.B. das VCS scheiterten technisch am Boxen-Konzept.

KONSOLE	Coleco	JAHR	1985	WERTUNG	✱ ✱ ✱
BEMERKUNG	Wegweisender Umstieg in die 3D-Perspektive: Ohne Nachtanken und Reifenwechsel kein Sieg.				



Frühzeit-Experiment ohne Erfolg: Atari's "F-1" ist ein Projektions-Automat, bei dem Ihr vor einem Film-Hintergrund agiert.

im Ferrari-Cabrio, das aufgrund seiner witzigen, knallbunten Grafik und der nörgelnden Beifahrer-Blondine Erfolg hatte. "Roadblasters" von Atari Games verknüpfte Highspeed-Rennen mit gnadenloser Waffen-Action: Tiefflieger werfen Nuklearraketen und Schnellfeuer-Kanonen ab, während der Spieler mit minimalem Sprit-Vorrat zum rettenden Checkpoint hetzt. 1988 veröffentlicht Taito mit "Chase HQ" einen ähnlichen Renn/Action-Mix, "SCI" folgt im Jahr 1989.



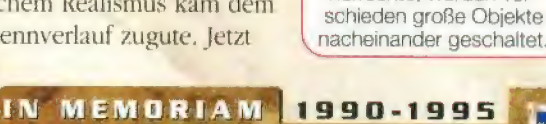
"TX-1" ist die Luxus-Version von "Pole Position": Die Strecke verzweigt sich, der Bildeindruck ist famos.



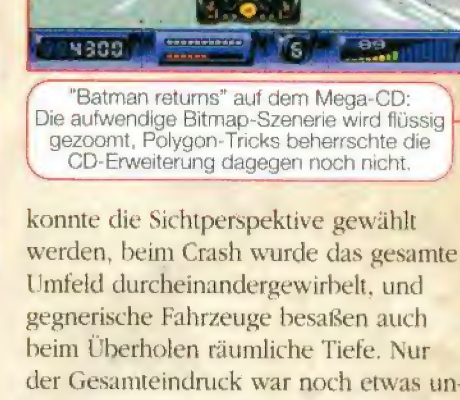
"Final Lap" auf der PC-Engine: Spätere Updates der Serie erlaubten dank Multitap bis zu drei Spieler gleichzeitig, um den F1-Sieg zu fahren.

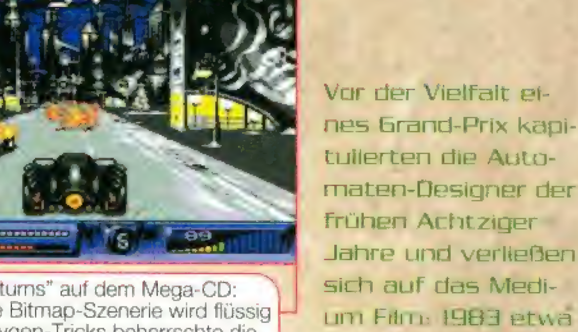
Rechen-Power für Motoren
Polygon-Evolution

Mit neuer Technik und aufwendigen Kabinetten zog 1989 die Polygon-Technik in die Spielhallen ein: Atari's Fahrsimulator "Hard Drivin'" und Namco's "Winning Run"-Grandprix basierten nicht mehr auf gezoomten Bitmap-Flächen, sondern auf der kompletten Berechnung des Spielfeldes aus Vektoren. Die entstehenden Flächen wurden mit schattierten Farbflächen überzogen, aus der Spieler-Perspektive nicht sichtbare Flächen ausgeblendet: Durch diesen technischen Quantensprung konnte nicht nur das grobe Verpixeln näherkommender Objekte vermieden werden, auch ein erhöhtes Maß an Interaktivität und physikalischem Realismus kam dem Rennverlauf zugute. Jetzt



"Out Run" auf dem Mega Drive: Da der 16-Bitter kein Zoomen beherrschte, wurden verschieden große Objekte nacheinander geschaltet.





"Batman returns" auf dem Mega-CD: Die aufwendige Bitmap-Szenerie wird flüssig gezoomt, Polygon-Tricks beherrschte die CD-Erweiterung dagegen noch nicht.

konnte die Sichtperspektive gewählt werden, beim Crash wurde das gesamte Umfeld durcheinandergewirbelt, und gegnerische Fahrzeuge besaßen auch beim Überholen räumliche Tiefe. Nur der Gesamteindruck war noch etwas unrealistisch und der Spielfluß etwas holprig; ein Umstand, der mit fortschreitender Prozessor-Power gänzlich eliminiert wurde: So kamen die Polygonflitzer mit "Virtua Racing" 1992 flüssig in Fahrt, und seit "Ridge Racer" (1994) halten volltexturierte Straßenzüge in hoher Auflösung die Fans in Atem: Die Automatenrenner sind auf dem Weg zur interaktiven Live-Übertragung. Zuhause mußten 16-Bit-Fans mit Mega Drive und Super Nintendo bis auf Ausnahmen ("Stunt Race FX", 1994) noch mit Bitmaps spielen: Erst auf den 32-Bittern geht die Polygon-Post ab. Das Rennspiel-Genre erlebt seither einen Boom ohnegleichen: Kaum ein Videospieler kann sich dem Reiz der schnellen PS-Orgien entziehen... *cb*

Vor der Vielfalt eines Grand-Prix kapitulierten die Automaten-Designer der frühen Achtziger Jahre und verließen sich auf das Medium Film: 1983 etwa veröffentlichte Taito mit "Laser GP" (s.u.) eines der populären Laserdisc-Spiele: Grafisch beein-



druckend, machte mangelnde Interaktivität und zu große Störanfälligkeit der Hardware diesen Videospiel-Dinos den Garaus. Bei Namcos Poly-



gon-Debut "Winning Run" (1989, Bild oben) war es mit dem Detailreichtum der Rennstrecke noch nicht allzu weit her. Seitdem geht es allerdings Schlag auf Schlag: Jedes Jahr bringt neue,



"Midnight Run" von Konami: Packende Nachtfahrt durch die City.

aufwendigere und schnellere virtuelle Motor-Schlachten auf die Arcade-Monitore.

IN MEMORIAM 1990-1995

Virtua Racing (Sega)

Nach der Polygon-Erfahrung bei "Hard Drivin'" (Atari, 1989) stellt Sega 1992 mit "Virtua Racing" einen wegweisenden Automaten vor, dessen Grafik (bis auf die Hintergrundebene) ebenfalls vollständig aus Vektoren (bzw. Polygone) berechnet wird. Dynamik ist Trumpf: Mit kurzen Musik-Sequenzen wird das Passieren eines Checkpoints zelebriert, Rauchwölkchen künden von extremer Reifenbelastung. Verschönernde Texturen waren damals jedoch noch zu aufwendig, dafür spielt sich der Sega-Klassiker sowohl auf dem Automaten als auch auf der 32X-Hardware immer noch sehr gut. Die 1995 erschienene Saturn-Version hatte ein Dutzend Strecken statt der üblichen drei, wurde aber von der rasend schnellen Genre-Entwicklung förmlich überrollt: Bereits drei Jahre nach dem fulminanten Automaten-Debut wollte schon kein 32-Bit-User mehr auf Texturen verzichten...

KONSOLE	Sega 32X	JAHR	1994	WERTUNG	✱ ✱ ✱ ✱
BEMERKUNG	Hervorragende Umsetzung mit Extra-Auto: Einer der wenigen Top-Hits für die 32X-Plattform.				
KONSOLE	Saturn	JAHR	1995	WERTUNG	✱ ✱ ✱
BEMERKUNG	Umfangreiche 32-Bit-Adaption, die technisch schon bei Erscheinen hoffnungslos veraltet war.				



1980: "Auto Racing" (Intellivision) scrollt: Ein Vorbild für die "Micromachines".

1982: Ein Jahr nach der Veröffentlichung von Sega's "Turbo" erscheint in den USA die Coleco-Variante: Dank Addon-Lenkrad authentisches Arcade-Gefühl.

1983: Das NES erscheint in Japan, der C 64-Heimcomputer im Rest der Welt

1985: Sega's "Hang On" sorgt mit Motorrad-Chassis und brillanter Grafik für Aufsehen. Ein Jahr später liegt es als "Sega Card" in Europa dem Master System bei.

1987: "Victory Run" für die PC-Engine erscheint. Hudson's gelungene Berg- und Tal-Rally scrollt flüssig und motiviert mit knackigen Zeitlimits.

1989: Atari's "Hard Drivin'" debütiert in der Spielhalle mit Simulations-Appeal, Force Feedback und Polygon-Grafik. Das Mega Drive erscheint in Japan

1990: Das Super Nintendo erscheint in Japan

1991: "Rad Mobile" von Sega läßt Spielhallenbesucher mit Sonic-Talisman auf Gebirgstour gehen. Die Saturn-Version "Gale Racer" (1994) ist katastrophal schlecht.

1992: Namco's "Suzuka 8 Hours" verbindet zoomende Bitmap-Tribünen mit flüssigen Berg- und Talfahrten. Bis zu acht Biker setzen sich auf die Motorrad-Attrappen!

1994: Die Sony Playstation und der Sega Saturn erscheinen in Japan. Sie eröffnen mit...

1995: ...Versionen von "Ridge Racer" und "Sega Rally" das Rennspiel-Genre im Neuland. Die ... Schritt zur interaktiven Fahrzeit-Optik ist getan.

1980 | 1981 | 1982 | 1983 | 1984 | 1985 | 1986 | 1987 | 1988 | 1989 | 1990 | 1991 | 1992 | 1993 | 1994 | 1995

BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH MANIAC LESERBRIEFE • WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING

Termin-Terror

Mit Freude beobachte ich, wie Sony seine Führungsposition durch eine sehr gute Marketing-Strategie behauptet. Sony senkt die Preise und läßt die Formel "Zwei Playstation-Spiele für einen N64-Titel" immer wahrscheinlicher werden. Doch leider wird die Arbeit durch viele Drittanbieter erschwert: Playstation-Besitzer werden immer öfter mit Wartezeiten geschockt, die selbst dem N64-Release alle Ehre machen. Die Aufzählung der gröbsten Verspätungen würde Eure Leserbriefseiten sprengen, deswegen verbleibe ich bei einem meiner Lieblingsbeispiele: Im letzten Sommer las ich über den anstehenden Release von "Rock'n'Roll Racing", wenig später habt Ihr geschrieben, daß der Titel auf Weihnachten verschoben wurde. Meine Stimmung sank, als ich dann von einer Verlegung auf 1997 erfuhr. "Macht nichts, kommt es eben im Frühling", sagte ich mir. Aber wieder Fehlanzeige! Bis jetzt habe ich noch keinen einzigen Preview über das Spiel gelesen! Ich frage mich wirklich, was sich Interplay dabei denkt.
Auch die unausgeglichene Titel-Verteilung auf die einzelnen Genres ist ein Playstation-Problem, an dem die Spielehersteller endlich etwas ändern sollten! Ich mag Rennspiele, aber müssen es denn gleich so viele sein! Außerdem gibt es viel zuviele Sport-Titel. Wenn ich Sport treiben will, dann gehe ich nach draußen und spiele Fußball. Weiter geht's mit Beat'em-Up-Titeln. Klar macht es Spaß, einem Freund im Zweispieler-Modus ordentlich eins auf die Nase zu hauen, aber bei dem Innovationsmangel braucht man keine fünf neuen Genre-Vertreter pro Monat.
Der PC wird geradezu von Echtzeit-Strategie-Spielen überschwemmt. Es kann doch nicht so schwer sein, einige davon für die Playstation zu konvertieren. Mir würden drei gute Strategietitel pro Jahr vollkommen reichen.

1. Wann erscheint "Rock'n'Roll-Racing"?
2. Wie lange müssen wir noch auf "Alphastorm" warten? (Auch schon ein halbes Jahr überfällig)
3. Kommt "Master of Orion" für die Playstation?
4. Ich behandele meine CDs immer ordentlich, trotzdem finde ich schon nach wenigen Stunden Spielzeit Kratzer auf den Silberlingen. Woran liegt das?

Christoph Husfeldt

Die Hersteller orientieren ihr Angebot an der Nachfrage – und 3D-Beat'em-Ups und Autorennspiele stehen momentan hoch im Kurs. Das Herumexperimentieren mit Nischen-Genres wie Rollen- oder Strategiespielen ist riskant – Entwickler und Hersteller scheuen den Mißerfolg. Das Angebot wird erst ausgewogener, wenn die Sonderlinge bessere Absätze erzielen – derzeit lohnt sich in den meisten Fällen nicht mal eine Lokalisierung: Ehe sich der Publisher zu einer aufwendigen Übersetzung und Synchronisation für einen unsicheren Titel durchringt, wird lieber die nächste 3D-Keilerei auf den Markt gebracht. Die Umsetzung ist günstiger, die Verkaufszahlen berechenbarer.

Zu Deinen Fragen:
1. Interplays "Rock'n'Roll-Racing" erscheint nur noch sporadisch auf den Release-Listen – wir halten eine Veröffentlichung für unwahrscheinlich.
2. Nach mehreren Namensänderungen und Verschiebungen hat Psygnosis den Titel auf Eis gelegt.
3. Weder von "Master of Orion" noch vom Nachfolger sind Playstation-Umsetzungen geplant.
4. Vermutlich werden Deine CDs von einem unsauber justierten Laufwerk zerkratzt: Die CD liegt schief und kratzt über den Rand.

Luder-Link

Ich liebe Abenteuerspiele, und in meinen Augen ist "The Legend of Zelda" für das Super NES eines der besten und umfangreichsten Spiele. Als 1993 das CDi auf die Leute losgelassen wurde, war klar, daß "Zelda: Der Zauberstab von Gamelon" und "Link: Die Fratzen des Bösen" ein Muß für mich waren. Aber die Enttäuschung über diese "Zelda"-Reihe war groß. Wer die Titel gespielt hat, weiß Bescheid.
Neulich blätterte ich in MAN!AC 6/94. Dort fand ich einen Artikel über den dritten Teil dieser Sage. Aber "Zelda's Adventure" für das CDi ist niemals erschienen. Meine Frage: Ist "Zelda 64" eine Umsetzung des CDi-Titels oder handelt es sich um eine N64-Neuentwicklung? Ich hoffe doch, daß Nintendo eine bessere Lösung als die verwackelte CDi-Steuerung findet.

Carlo Götz, Luxemburg

Wie in unserem Preview angeführt, ist 'Zelda 64' eine Nintendo-Entwicklung und kein Philips-Spiel. Entgegen Miyamotos Polygon-Elfen ist die CDi-Prinzessin ein klassischer 2D-Held – klein, pummelig und vorgerendert, aber ohne Verwandtschaft zu den Nintendo-Geschöpfen.

N64-Debatten

Die PAL-Umsetzungen der N64-Spiele sind katastrophal. Man kann doch erwarten, daß bei Preisen von bis zu 160 Mark und langen Wartezeiten vollwertige Umsetzungen erscheinen – ohne PAL-Balken und Geschwindigkeitsverlust! "Mario Kart" und "Wave Race" sind ein Debakel. Gott sei dank habe ich mir die Titel nicht gekauft, sondern nur in der Videothek ausgeliehen. Meine Kollegen haben ihre N64-Konsolen alle wieder verkauft. Ich leihe mir nur noch Spiele aus – mit dem Kauf warte ich auf bessere Umsetzungen. Ihr könntet übrigens mal ein Special über PAL-Anpassungen bringen – bei Nintendo verändert sich nur etwas, wenn Kritik geübt wird!

Werner Krüger, Ehingen

In MAN!AC 7/97 beschwert sich Euer Leser Lars Keller darüber, daß er trotz Vorbestellung bis Ende März auf sein N64 warten mußte. Ein Alptraum, nicht wahr? Ich habe meine Konsole am 3. März bestellt und hatte sie am 26. März in den Händen – zwar ohne Spiel, aber immerhin. Dann wurde laut Lars Müller sein Enthusiasmus durch die schlampige PAL-Anpassung von "Mario 64" gebremst. Ich glaub', ich krieg' 'ne Krise. Ich habe zwar nie die Nippon- oder die US-Version gespielt, aber – oh Gnade – das Spiel ist ja wohl schnell genug, um sich drei bis vier Stunden täglich damit beschäftigen zu können. Außerdem ist es eines der ersten Spiele für das N64 gewesen: Nintendo wird froh gewesen sein, für den BRD-Release überhaupt ein Spiel zu haben.
Dann beschwert sich Lars über die billigen Datel-Memory-Cards. "Selbst schuld", sage ich. Ich habe auch "Turok" gekauft, und nur einen Tag später fand ich bei Karstadt die US-Version des Original-Memory-Packs von Nintendo – rundum kompatibel zur PAL-Konsole. Ist doch verständlich, daß die Konsumentenberatung über die Benutzung von Fremdanbieter-Zubehör sauer war. Außerdem ist mir die Meckerei über hohe Preise unverständlich. Die Super-NES-Module kosteten 159 Mark und trotzdem hat sich damals keiner beschwert. Außerdem zeichnet sich laut Lars eine Tendenz in Richtung kindgerechter Software ab. Das ist in meinen Augen falsch. Ich (18 Jahre) habe in "Mario 64" schon Probleme gehabt, alle Sterne zu finden. Ich glaube kaum, daß ein Achtjähriger sie schneller findet. Auch finde ich Polygon-Spiele viel "spaßiger" als vorgerenderte Szenarien. Zu Nintendos Familienwerbung: Meine Oma wird sich wohl niemals ein N64-Spiel kaufen – es sei denn, es erscheint eine Art "Kaffeeklatsch 64". Auch Nintendos Preissenkung finde ich in Ordnung – obwohl ich selbst noch 399 Mark gezahlt habe. Sony hat doch auch den Preis gesenkt und keiner hat herumgemosert.
Sebastian Hohdorf (selbe Seite) hat das gleiche Problem wie Lars: Er versteht nicht, warum das N64 weder Playstation noch Saturn ist. Ich hatte selber mal eine Playstation – und würde nicht wagen, ihre technische Leistung in Frage zu stellen. Meine Spiele waren alle genial – bis auf eine Ausnahme, und daran war ich selber schuld.
Auch die Kritik am Fehlen eines RGB-

Ausgangs beim N64 verstehe ich nicht. Ich betreibe mein N64 mit dem beigelegten Antennenkabel und habe bis jetzt kein Problem damit, daß mich Mario oder sonstwer ohne scharfe Texturen anguckt.
Aber die beiden Mitspieler stehen nicht alleine da: Auch ein Kumpel von mir war von der Playstation begeistert – besonders von den genialen "Tekken 2"-Abspännen. Kaum zeigte ich ihm "Shadows of the Empire", bekam er einen Lachkrampf. "Standbilder und Text als Abspann – wenn das die Zukunft sein soll, na dann gute Nacht!" Ich habe ihm bestimmt hundertmal erklärt, daß Module nicht die Speicherkapazität einer CD haben, aber ohne Erfolg...
Ansonsten möchte ich Euch zu dem N64-Sonderteil gratulieren – und noch viel Erfolg!

Holger Hauschild, Harzburg

An dieser Stelle eine Hiobsbotschaft für alle, die sich noch ein NTSC-N64 zulegen wollen: Die jüngste N64-Auflage in Japan und den USA kann nicht mehr auf RGB geeicht werden – wer noch ein umbaufähiges Gerät ergattern will, muß sich sputen und beim Händler die Restbestände plündern.

Punkt für Punkt

Ich sammle Euer Blatt schon seit '94, und in jeder Ausgabe gab es mindestens einen Fehler. Die schlimmsten folgen nun: Ihr habt beispielsweise in Ausgabe 10/96 "Bubble Bobble" und "Casper" (beide für die Playstation) getestet. Beide haben 64% für Grafik erhalten. Wieso? Bub und Bob bewegen sich auf dem grafischen Niveau eines C64-Titels, während "Casper" mit Transparenz und ähnlichen Effekten protzt. Reichlich komisch! Es gibt aber noch ein viel krasseres Beispiel: In MAN!AC 1/97 wurde "Iron & Blood" sowie "William's Arcades Greatest Hits" getestet. Dabei kamen Grafik-Wertungen von 40% für die Compilation und 46% für das 3D-Beat'em-Up zustande. Gehen wir mal davon aus, daß die Arcade-Titel 1:1 umgesetzt worden sind. Wie kann es sein, daß deren Optik fast ebenso gut ist wie bunte (damit meine ich mehr als sechs Farben) und voll animierte Polygon-Grafik? Extrem komisch! Außerdem stellt Ihr für die Spiele ab und an völlig nutzlose Waffen- sowie Item-Listen zusammen. So geschehen in Ausgabe 5/97 bei "Syndicate Wars". Das komische Menü über Waffenstärke, Reichweite und Energieverbrauch war zum einen unvollständig und zum anderen irreführend (vor allem verbraucht die Minigun mehr Energie als der Puls-Laser).
Zudem werden PC-Umsetzungen und allgemeine Fortsetzungen nicht richtig behandelt. So habt Ihr z.B. bei "Terror from the Deep" nicht erwähnt, daß alle Forschungs-Aspekte aus dem ersten Teil wieder vertreten sind – nur unter anderem Namen. Bei "Command & Conquer" wiederum habt Ihr uns vorenthalten, daß der Schwierigkeitsgrad nicht einstellbar ist (manche Missionen sind fast unspielbar), ebensowenig seid Ihr darauf eingegangen, daß Gebäude nicht erst aufgebaut werden, sondern sofort in der Pampa stehen.
Auch Eure alle Jubeljahre erscheinenden Player's Guides taugen nichts. Was habe ich von einem Spielführer, der nicht erwähnt, daß ein Charakter erst nach einem Dialog Informationen ausspuckt (so geschehen bei "Breath of Fire 2").

Kane of Nod

3D-Optik und grelle Farbwahl machen noch keine gute Grafikwertung: Neben Technik und künstlerischer Interpretation beachten wir auch, ob die Grafik zum Spielgeschehen paßt, dieses sinnvoll unterstützt und für Übersichtlichkeit sorgt – und hier schneidet ein karger, aber sauberer 2D-Scroller besser ab als ein vermurkstes Polygon-Gehampel. Außergewöhnliche Tipsseiten wie die "Breath of Fire 2"-Lösung waren als Poster-Addon zum Ausheften gedacht: Auf zwei bis vier Seiten können wir nun mal nicht alle Details eines Spieles erläutern.

Quo Vadis MAN!ACs?

Ende '96 hatte ich befürchtet, daß einige MAN!AC-Mitglieder zur PC-Xtreme wechseln würden, und langsam aber sicher sah ich meinen Verdacht bestätigt. Das Ausbleiben von Heinrich-Lenhardt-Tests war aufgrund der bereits von Anfang an recht seltenen Mitarbeit abzusehen. Aber was, bitteschön, ist mit Winnie los? Hat er Urlaub oder einfach keine Lust mehr?
Desweiteren gibt es Kritik an Eurem Playstation-Special. Hättet Ihr nicht einfach die Spielspaß-Wertung abdrucken oder wenigstens auf die MAN!AC-Ausgabe mit dem jeweiligen Test verweisen können?
Außerdem: Habt Ihr eigentlich die Spiele "Aquanaut's Holiday" und "Cool Boarders" getestet? Vielleicht habe ich die Artikel einfach übersehen...
Zu meinem Hauptanliegen: Im aktuellen Controller-Dschungel wäre es nicht nur für mich interessant zu erfahren, ob ein Zubehör-Teil etwas taugt oder man es besser im Regal stehen lassen sollte.
Das sogenannte Performer-Lenkrad zum Beispiel ist alles andere als robust.

Dominik Lang, Mainaschaff

"Aquanaut's Holidays" halten wir wegen der ungewöhnlichen Thematik nach MAN!AC-Maßstäben nicht für bewertbar (gilt auch für "Parappa the Rapper"). "Cool Boarders" haben wir im Import-Teil von MAN!AC 11/96 mit 52% Spielspaß getestet.

Impressum

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi) gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Robert Bannert (rb), Christian Blendl (cb), Tobias Hartlehnert (th), Andreas Knauf (ak), Oliver Ehrle (oe, freier Mitarbeiter)

Die Redaktion erreichen Sie unter
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-17
MAN!AC online: www.logon.de/maniac

Layout: Andrea Danzer, Daniel Wagner
Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Abe's Odyssee", © GT Interactive
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, ViSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon & Fax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM
Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-10
Lithographie: Kreuzeder & Partner, Maximilienstr. 9, 86150 Augsburg
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf/Salzburg

Anschrift: **Wallbergstraße 10, 86415 Mering**
Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf
Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Inserenten





Keine Sorge, alle kommen dran: Da sich diesen Monat zwei Leser darüber beschwert haben, daß ihre Kleinanzeigen nicht gedruckt werden, muß ich die Sachlage klären. Bis auf Anzeigen dreister Raubkopierer wandern alle Zuschriften in die MANIAC, die in der Redaktion ankommen. Jeden Monat erreichen uns jedoch auch beschädigte Briefe, die Eure fünf Mark nicht mehr enthalten. Eine kurze Notiz der Post weist auf einen Maschinenfehler hin. Es ist auch denkbar, daß diese Maschine einige Briefe ganz verschluckt: Legt das Geld also lieber in Briefmarken bei. Euer Olli

SUCHE

NINTENDO

Dringend **NES-Spiele** (8 Bit)!!! Schickt Eure Listen/Angebote an: F. Zöllner, Lindenstr.11, 85107 Baar-Ebenhausen.

Verzweifelt **Final Fantasy3 für SNES**, zahle jeden Preis! Tel. 0043/72368177 (Gregor, Österreich)

Kaufe **aktuelle Games & komplette Sammlungen** für N64, SNES, NES & GB! Suche auch Sony PSX (Pal) mit Sammlung, suche ganz besonders für NES: Chip & Chap2! Tel. 0641/970424 (Kirsten)

Defender of the Crown für NES! Tel. 08807/91996 (evtl. AB)

Importspiele für Nintendo64! Tel. 09131/55732 (ab 18 Uhr)

SEGA

Mega Drive: Cadash, Humans, Sword of Soban, Master of Monsters, Wheel of Fortune & King's Bounty! Tel. 0711/694044

Für Saturn: NFS, Iron Storm, Sega Ages Vol.1. Biete zum Tausch Sega Rally, Myst, Cyber Speedway, Andretti Racing. Suche auch Mario Kart64! Tel. 0172/3229833 (ab 18 Uhr & Wochenende)

PLAYSTATION

Tausche **PS- & N64-Spiele** (dt)! Heba/suche aktuelle Spiele, suche z.B. Exhumed, Lost Vikings2 ua. Verkaufe oder tausche gegen Spiele & Zeitschriftsammlungen. Tel. 07354/1487 (ab 17 Uhr)

Suche **Tauschpartner für PS-Spiele!** Biete Soviet Strike, Fifa 96, Moto X, Resident Evil, Wrestlemania, Destruction Derby, NHL Face Off & Powermove Wrestling! Schickt mir am beste eine Liste mit Euren Games! Frankhauser Martin, Bleichweg 6, 3360 Herzogenbuchsee, Schweiz.

(Ver)kaufe & tausche **Games für Playstation & N64**. Habe und suche neuere Spiele. Habe z.B. Rage Racer, Turok, Mario Kart, Waverace u.s.w. Tel. 07354/1487 (ab 17 Uhr)

PSX-Spiele: Int. Superstar Soccer Pro, Tenka Lifeforce, Wing Commander4, Strategiespiel und viele andere mehr. Suche auch komplette Sammlungen + Konsolen für N64, NES, GB usw. Bitte meldet Euch unter: Tel. 0641/970436

PSX-Games, z.B. Striker, Resident Evil2, Discworld, Fifa 97, 4x4 usw. Nur Pal-Spiele! Biete: F1, RRR, Ran Soccer, Resident Evil, Tomb Raider, Rise2, Command & Conquer usw. Tel. 07461/161208 oder Tel. 07461/8677 (Ali)

Komplettlösungen für Casper & Resident Evil. Wer verkauft Playstationmagazine inkl. Demo-CD's? Angebote an: Markus Fehr, Kolpingerstr.10, 78224 Singen. Tel. 07731/60104

Tomb Raider für PSX bis 70 DM! Tel. 089/8411809 (ab 19 Uhr, München)

X-Com Enemy Unknown für PSX, zahle je nach Zustand bis 100 DM. Tel. 0761/80344

Fifa Soccer 97 für Playstation, auch ohne Anleitung. Zahle bis zu 50 DM. Tel. 04152/78155 (Hannes)

Dringend! Suche **Resident Evil2** (jp), zahle bis zu 80 DM oder tausche gegen MK The Movie (VHS) Orginal mit org. Plakette auf der Kassette. Tel. 03492/128300 (ab 14 Uhr)

PSX-Spiele: F1, Baphomets Fluch, Fifa 97, Davis Cup, Sampras Extreme Tennis für je 40 DM. Tel. 02561/5331 (ab 18 Uhr)

Playstation (nur Konsole, ohne Controller und Spiele) evtl. mit Memory Card für VB 150 DM (170 DM mit MC). Anschlußkabel nicht erforderlich. Konsole ohne Wärmefehler (100% seriös)! Tel. 08251/4397 (Rupert)

Kaufe **Playstation-Spiele** bis 30 DM, GB-, MD- & NES-Spiele bis 10 DM. Suche auch N64 und Game Boy. Tel. 05621/2231

Sony Playstation-Spiele Warhawk (us) & Wipeout2097 (us). Wichtig, nur us! Zahle gut. Tel. 0261/3002947

Suche Toukon Retsuden2, Rage Racer, Suikoden (nur us/dt) oder Bushido Blade (dt/us/jp egal). Biete zum Tausch Blazing Dragons (Pal), 100% wie neu. Tel. 08807/91996 (evtl. AB)

Playstation (nur Konsole, ohne Controller und Spiele) evtl. mit Memory Card für VB 150 DM (170 DM mit MC). Anschlußkabel nicht erforderlich. Konsole ohne Wärmefehler (100% seriös)! Tel. 08251/4397 (Rupert)

EXOTEN

Kaufe folgende Konsolen: PC-Engine/GT, Turbo Grafx Core Duo Super CD-Roms, Marty sowie Zubehör und alles an Spielen, Hus & CD-Roms. Angebote mit Listen an: Holger Winkelmann, Gaußstr.12, 47441 Moers.

Tausche & (ver)kaufe Jaguar- und Lynx-Spiele. Habe NBA Jam TE, Iron Soldier2 uvm. Suche alles mögliche für Lynx & Jaguar, z.B. Towers2, European Soccer usw. Auch N64! Tel. 07762/3646 (bis 22 Uhr)

SONSTIGES

Kaufe und verkaufe ständig **Spiele, Konsolen und Zubehör** für Sony PS, N64, MD, SNES und GB. Zahle sehr guten Preis auch für ältere Spiele. Traut Euch und ruft an: Tel. 09603/1764 oder Tel. 0172/9792398 (Chris)

Dringend **alte deutsche Softwarezeitschriften**, ASM-Ausgaben vom Jahr 1986-1991 (Aktueller Software Markt), zahle sogar den Neupreis!!! Schickt Eure Listen an: Karl Markus, Unterfreundorf3, 94327 Bogen. Tel. 09962/1607

Kaufe und tausche **Spiele & Geräte für N64, SNES, PSX, GB & MD**. Nehme auch gerne größere Sammlungen! Suche auch PC-Spiele. Angebote an: Dieter Tegler, Paul-Hindemith-Str.10, 37574 Einbeck. Tel. 0172/5304082

Playstation, Nintendo64, Super NES, Nintendo, Game Boy, Game Gear & Mega Drive je mit Spielen. Spiele auch einzeln, sowie Zubehör (Pads, Spieleberater usw.). Alles anbieten: Tel. 05543/592 (Sabine)

Final Fantasy7 (jp) 100 DM, Bushido Blade 70 DM, Super Streetfighter2 Turbo 3DO 30 DM, Gex 3DO 30 DM, Fighters Megamix 60 DM, Samurai Shodown 3DO 30 DM usw. Kaufe Spiele für Saturn & PSX. Tel. 0251/212846 (Sho-Ryu-Ken!)

(Ver)kaufe & tausche **Spiele & Konsolen für alle möglichen Systeme**. Kaufe & tausche ganze Sammlungen, verkaufe auch Spiele für PC-Engine, Atari7800, VCS, Philips, Vectrex usw. Tel. 089/1403732

Video Games 1/95, Erst- & Letztausgabe des Official UK Playstation-Magazines. Tel. 07541/4981 (Jens)

VERKAUFE

NINTENDO

NES + 4 Pads + 13 Spiele (Mario, Mega Man2, The Simpsons, Gradius, Mighty Final Fight, König der Löwen...) alles zusammen für 800 DM! Tel. 089/2022169 (ab 15 Uhr)

Super NES-Cheatheft mit Cheats, Codes, Tips usw. zu über 130 SNES-Spielen. Din A4-Heft, nur 15 DM inkl. Porto, Nachnahme + 60 DM. Bitte immer System angeben! Christian Dahl, Feldstr.53, 21335 Lüneburg.

Actionspiel64 + Adapter + Turok + Mario64 + SotE, nur komplett für 380 DM! Tel. 04651/3627 (ab 20 Uhr, Tim)

GB: Dialogkabel 10 DM, Adapter 10 DM, Race Days (2 Spiele) 15 DM, Rescue of Bobette 10 DM, Top Ranking Tennis 15 DM, Jurassic Park 10 DM oder alle Games zusammen für 45 DM! Tel. 039833/20242 (Marian)

Nintendo64-Spiele und coole Hardware zu günstigen Preisen, evtl. auch Tausch möglich! Tel. 030/3312204

Super NES-Cheatheft mit Cheats, Codes, Tips usw. zu über 130 SNES-Spielen. Din A4-Heft, nur 15 DM inkl. Porto, Nachnahme + 60 DM. Bitte immer System angeben! Christian Dahl, Feldstr.53, 21335 Lüneburg.

Nintendo64: Perfect Striker 90 DM. SNES: Samurai Shodown, Twin Bee, Plok, DKC1, SR FX, SoM, Legend, Batman Returns & Mickey Mania, alle zusammen für 150 DM. Tel. 07161/72093 (Max)

Nintendo64-Cheatheft mit Cheats, Codes, Tips usw. zu ca. 20 N64-Spielen. Din A4-Heft, nur 15 DM inkl. Porto, Nachnahme + 60 DM. Bitte immer System angeben! Christian Dahl, Feldstr.53, 21335 Lüneburg.

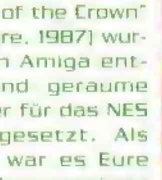
SNES + 20 Spiele (u.a. Donkey Kong1+2, Yoshi's Island, NBA Jam TE) + 2 Pads + Ascii-Pad + Super Game Boy + Action Replay zusammen für 700 DM, NP 2600 DM. Alles Pal & 100% ok! Tel. 07731/71845 (Oli)

SNES + 10 Spiele + 2 Pads + Super GB + GB-Spiele für VB 500 DM. Tel. 089/676073 (ab 13 Uhr)

SNES + 4 Pads + 5-Spieleradapter + über 20 Module + Super Game Boy + ca. 80 Nintendo-Magazine, Preis VS. Tel. 05231/570505

N64-Module: Starfox jp 150 DM, Turok us 120 DM, Pilotwings64 us 110 DM, Mario64 jp 90 DM. Tel. 06021/48401 (ab 17 Uhr, Holger)

Nintendo64 + Pad + Memory Card + Mario64 + Pilotwings64 + Waverace64 + Turok + Starwars (alles Pal) komplett für 700 DM (NP 1000 DM). Tel. 08638/72785 (Jan)





"Defender of the Crown" (Cinemaware, 1987) wurde für den Amiga entwickelt und geraume Zeit später für das NES (Bild) umgesetzt. Als tapferer Ritter war es Eure Aufgabe, mit Eroberungszügen und Turnieren das mittelalterliche England zu einem Reich zusammenzufassen. Von dem mittelprächtigen Action-Strategiespiel wurden über eine Million Stück verkauft.

KI Gold 160 DM. Suche außerdem Mario64 für bis zu 60 DM. Verkaufe PSX-Spiele Resident Evil jp 25 DM & Alien Trilogy 25 DM. Ruft doch mal an:
Tel. 08669/2414 oder
Tel. 016953/5755645 (Thomas)

SNES + 3 Pads + 15 Spiele (EWJ1-2, DKC2-3, Illusion of Time, Secret of Mana, Lion King, Zelda, SF2 Turbo, Tiny Toons, Super Mario, SM All Stars) für 500 DM.
Tel. 0511/2620941 (Malte o. Christof)

N64-Spiele: Starwars - Shadow of the Empire 90 DM & Waverace64 80 DM. Suche International Superstar Soccer64! Verkaufe außerdem Saturn-Games (jp) zu billigen Preisen, z.B. Digital Pinball 35 DM.
Tel. 07161/40951

BoF2 80 DM, S. Metroid + SPB 50 DM, Chessmaster 45 DM, J. Strike 40 DM, EWJ 40 DM, Mario Kart 40 DM, Probotector 35 DM, SGB 35 DM, Castlevania 30 DM und SMW 20 DM. Tel. 0911/606997

SNES + 2 Pads 80 DM! Topspiele je 30-70 DM, z.B. Plok, DKC, Yoshi's Island, Secret of Mana/Evermore, SMW, M. Ninja, All Stars. Alles zusammen für 450 DM (50 DM gespart), NP 1200 DM.
Tel. 05373/330083

Bomberman2+4, 4/6-Spieleradapter, 2 Pads, Megajoypad, Japanadapter, Prügelspiel, Knights of the Round, Battletoads & 2 Wrestlingspiele.
Tel. 0451/624061 (ab 14 Uhr)

SNES + 4 Spiele (Donkey Kong Country, Urban Strike, Nigel Mansel & Stuntrace FX) + 2 Pads komplett für 350 DM, alles in Topzustand. Tel. 04672/1441 (18-20 Uhr, Thorben)

Mario64, Waverace64 & Prügelspiel für je 50 DM, Turok 80 DM.
Tel. 02204/962615 (ab 14 Uhr)

Fifa64 & Starwars für N64 zusammen für 160 DM oder je 90 DM oder Tausch gegen US-Kampftitel. Verkaufe auch für SNES Mario Paint für 45 DM, F-Zero 20 DM. Ruft an, ich habe noch mehr:
Tel. 04721/63344

SNES + 10 Spiele + 2 Pads + Super GB + GB-Spiele für VB 500 DM.
Tel. 089/676073 (ab 13 Uhr)

SNES + Super Mario World 60 DM, ca. 20 Spiele für 10-50 DM (z.B. Starwing, Secret of Mana, Illusion of Time, Zelda, Castlevania & verschiedene Sportspiele), alles 100% funktionstüchtig! Tel. 07223/24301

Verkaufe oder tausche Turok 90 DM, Fifa64 50 DM, Waverace 70 DM (alle Pal). Tausche gegen ISS64! Biete und erwarte Ware in 100% Zustand und orginalverpackt.
Tel. 06431/26634 (evtl. AB)

Super Game Boy + Action Replay3 + 3 Pads + 7 Spiele. Suche Playstation für 200 DM. Schreibt an:
Tobias Zimmer, Nelkenstr.8, 31171 Nortstemmen.

SEGA

Mega Drive-Cheatheft mit Cheats, Codes, Tips usw. zu über 75 Mega Drive-Spielen. Din A4-Heft, nur 15 DM inkl. Porto, Nachnahme + 60 DM. Bitte immer System angeben! Christian Dahl, Feldstr.53, 21335 Lüneburg.

Saturn + 11 Topspiele (Tomb Raider, PD2, Ballerspiel, NfS, Sega Rally, WS'97 u.s.w.) + 3 Pads (davon 1 Analogpad) + Game Buster + Demo CDs + Christmas Knights für nur 950 DM, dringend!
Tel. 0172/3229833

Saturn-Cheatheft mit Cheats, Codes, Tips usw. zu über 100 Saturn-Spielen. Din A4-Heft, nur 15 DM inkl. Porto, Nachnahme + 60 DM. Bitte immer System angeben! Christian Dahl, Feldstr.53, 21335 Lüneburg.

Saturn: Fighting Vipers, Valora Golf, D, Tunnel B1, Sega Rally etc. je 65 DM. Diverse Mega Drive/CD & 32X-Spiele, sowie SNES-Module. Tel. 030/6258637

Saturn-Cheatheft mit Cheats, Codes, Tips usw. zu über 100 Saturn-Spielen. Din A4-Heft, nur 15 DM inkl. Porto, Nachnahme + 60 DM. Bitte immer System angeben! Christian Dahl, Feldstr.53, 21335 Lüneburg.

Mega Drive + Mega CD + 32X + 20 Spiele (z.B. NBA Live 96, Fifa Soccer 96, PGA 96 u.s.w.) für zusammen nur 250 DM.
Tel. 09544/7605 (nur Sa 14-18 Uhr, Stefan)

Mega Drive + 2 Pads + 21 Spiele, Preis VHS. Tel. 08133/2370

Saturn + 6 Spiele 470 DM! S. Shodown3 60 DM, X-Mas Nights 20 DM u.v.a. Verkaufe Sony-, Nintendo- und Sega-Spiele! Suche Saturn + Playstation-Spiele (auch mit Konsole). US-Gamefan 8 DM. Tel. 0251/212846 (Ya-Ta!)

Mega Drive-Cheatheft mit Cheats, Codes, Tips usw. zu über 75 Mega Drive-Spielen. Din A4-Heft, nur 15 DM inkl. Porto, Nachnahme + 60 DM. Bitte immer System angeben! Christian Dahl, Feldstr.53, 21335 Lüneburg.

Ca. 140 MD-, 40 MCD-, 15 Saturn-, 8 32X-, 9 Jaguar- & 15 3DO-Spiele! Zubehör zu 3DO, MD1 (50/60), CDX-V1.1-Adapter, Nintendo Starfox-Uhr! Suche MGH o.ä. + MCD1, Wondermega, Nomad, Saturn, PSX u.a. Auch Spiele! Tel./Fax 02421/971596 (bis 22 Uhr)

Saturn-Multiumbau + RGB-Kabel + 14 Topspiele (z.B. Sega Rally, NHL Powerplay, NHL 97, Fifa 96/97...) für nur 450 DM. Tel. 09544/7605 (nur Sa 14-18 Uhr, Stefan)

Saturn Pal + Importadapter + Nights incl. Analogpad + Sega Rally + Daytona USA + Virtua Fighter/Remix + Ballerspiel + Panzer Dragoon + Christmas Nights. Alles 100% ok für 450 DM (NP ca. 950 DM).
Tel. 06002/5640

PLAYSTATION

Playstation-Cheatheft mit Cheats, Codes, Tips usw. zu über 200 Playstation-Spielen. Din A4-Heft, nur 15 DM inkl. Porto, Nachnahme + 60 DM. Bitte immer System angeben! Christian Dahl, Feldstr.53, 21335 Lüneburg.

Rebel Assault2 60 DM oder Tausch gegen Vandal Hearts, Tekken 25 DM, Game Buster 40 DM, Joypad Edge (grün) 15 DM. Außerdem jede Menge PC-Spiele.
Tel. 033841/35538
(Mi/Do ab 18 Uhr, Marco)

Tomb Raider 60 DM, Need for Speed 40 DM, Destruction Derby2 70 DM, Command & Conquer 70 DM, Resident Evil 60 DM und Micro Machines V3 80 DM.
Tel. 02251/72225 (ab 15 Uhr)

PS-Spiele: Wipeout2097 60 DM, Burning Road 40 DM, Ridge Racer Revolution 50 DM, Destruction Derby 25 DM. Peter, Postfach 4301, 26033 Oldenburg.

Verkaufe oder tausche Sampras Tennis 70 DM, Ran Soccer 40 DM, Total NBA96 50 DM, Destruction Derby2 80 DM, Fifa97 80 DM, WWF in your House 80 DM. Suche Crash Bandicoot, 3D-Pinball, Pro Pinball, Player Manager, Strategiespiel, Contra & Jet Raid. Tel. 03905/15385

Prügelspiel 50 DM, Porsche, Hardcore 4x4 & Suikoden, Neo Geo 50/60 Hz org. verp. 250 DM. Suche & verkaufe Games für Turbo Duo us/jp. Verkaufe Arcade-Soundtracks. Tel. 089/57969370 (Chris, evtl. AB)

PSX + Resident Evil + Disruptor + Command & Conquer + 3 Demos + Memory Card (120 Blocks) + Antennenkabel für VB 450 DM.
Tel. 06821/4549 (Dennis, 14-20 Uhr)

Playstation-Action Replay Cheatheft mit Action Replay (& Game Buster)-Codes zu über 170 PSX-Spielen. Din A5-Heft, nur 15 DM incl. Porto, Nachnahme + 6 DM. Christian Dahl, Feldstr.53, 21335 Lüneburg, Tel. 04131/732444

Playstation-Games: Wipeout2097 dt 60 DM, Descent dt 30 DM, Crash Bandicoot dt 60 DM, Tomb Raider dt 60 DM, Motor Toon GP2 jp 60 DM, Rebel Assault2 us 65 DM, Adidas Power Soccer dt 50 DM, RRR dt 50 DM, Toshinden2+ jp 50 DM, Sidewinder jp 40 DM, Prügelspiel us 60 DM, Alien Trilogy us 40 DM, Contra + 3D-Brille us 60 DM, Firo & Klawd dt 60 DM. Suche Soviet Strike, Bushido Blade, CastlevaniaX & Syndicate Wars!
Tel. 09331/7630 (bis 24 Uhr, Chris)

PSX (3 Monate alt) + Madcatz + 4 Pads + 10 Games (NBA Live97, Pete S. Tennis, Tomb Raider, Formel1 usw.) + Memory Card Plus + Vierspieleradapter für VHB 1200 DM, nur komplett!
Tel. 05509/2013 (Tobias)

PS-Spiele: Command & Conquer, Descent, Magic Carpet, Shockwave, Thunderhawk2 für je 40 DM! 3 Spiele 90 DM! Alle Spiele zusammen für nur 150 DM!
Tel. 05361/73016 oder
Tel. 0177/3204750 (Sven)

Playstation + Pad + Memory Card + 13 Spiele (Formel1, Pandemonium, Legacy of Kain, Worms uvm.) + Demo CD incl. Verpackung und Anleitung für 800 DM!
Tel. 06161/873015 (abends)

Primal Rage us 50 DM, Streetfighter Alpha 50 DM, Batsd jp 20 DM, TS Den2 40 DM, Gunners H. 35 DM, Mobile Suit Gundam 25 DM, Parodius Deluxe 25 DM, Raiden Projekt 30 DM, RR 15 DM, Starblade Alpha 15 DM, Tekken 15 DM, Twin Goddeses 25 DM VB!
Tel. 06041/251 (Mirko)

Playstation + 2 Pads + 2 Memory Cards + Tasche + 9 Spiele (Toshinden, Ridge Racer, Wipeout, Wing Commander3, Rayman, J. Madden97, X-Com und 2 Brutalogames) zusammen nur 800 DM VB! Tel. 06144/94371 (Andreas)

Der muß wohl verrückt sein: **Playstation** + 2 Pads + 9 Superspiele + Memory Card usw. Alles zusammen mit Tips aus Magazinen und Demos, alles original & neu für hammermäßige 590 DM!
Tel. 089/2603169 (Stefan)

Playstation-Cheatheft mit Cheats, Codes, Tips usw. zu über 200 Playstation-Spielen. Din A4-Heft, nur 15 DM inkl. Porto, Nachnahme + 60 DM. Bitte immer System angeben! Christian Dahl, Feldstr.53, 21335 Lüneburg.

Günstige **Spiele und Zubehör** (PSX) für Sony PSX, N64 & Saturn.
Tel. 0177/2487773

Tausche Toshinden, Kileak, Revolution X, Rapid Reload, Destruction Derby und Tekken gegen N64 oder verkaufe alle Spiele zusammen für 240 DM! Verkaufe auch einzeln! Richard Pelzers, Am Simonishof 13, 50354 Hürth.

PSX-Games: Crash Bandicoot, Tekken2, Wipeout2097, Formel1, Excalibur, Porsche Challenge, Need for Speed2, Ayrton Senna Kart Duell, Micro Machines V3, Destruction Derby2, Mechwarrior2, Tunnel B1, Tobal No.1, Baphomets Fluch, Chronicles of the Sword & Cool Boarders. Alles absolut neuwertig, 100% in Ordnung & Pal-Versionen!
Tel. 03475/637313 oder
Tel. 03460123613

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5 DM

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen** • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

SUCHE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

VERKAUFE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeige:
Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!
5.- DM in bar oder in Briefmarken beilegen.

Bei Angeboten:
Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name, Vorname **Straße, Nr.** **PLZ, Ort**

Ort **Datum** **Unterschrift**

Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne vollständige Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag muß komplett ausgefüllt und unterschrieben sein. • Der Verlag veröffentlicht keine Anzeigen, die auf den Handel mit Raubkopien schließen lassen oder Namen indizierter Software enthalten.



PLAYSTATION

Top-gepflegte **CD-Roms:** Legacy of Kain, Soul Blade & Disruptor. Nur komplett für 150 DM zu verkaufen! Tel. 02931/13350

PSX-Spiele für 40 DM: Andretti Racing, Fifa96, Adidas Power Soccer, Wipeout2097, Olympic Soccer, HJ-Octane. Alle neuwertig und orginalverpackt! Tel. 04322/4766

Impact Racing 40 DM, Ran Soccer 45 DM, Magic Carpet 65 DM, The Crow 70 DM, Destruction Derby 50 DM, Wrestlemania 40 DM, Agile Warrior 40 DM! Alles Pal! Tel. 0172/3427406 (ab 19 Uhr)

Playstation + Pad + 2 Memory Cards + WC3 + Alien Trilogy + Magic Carpet + Command & Conquer + Resident Evil + Baphomets Fluch für 550 DM! Mit passendem Monitor (14') 650 DM! Tel. 03942/604689

Top-PSX-Titel im 1a-Zustand: Baphomets Fluch, Tomb Raider, Soviet Strike und Blood Omen zu je 70 DM! Fade to Black 50 DM, Wipeout 30 DM und X-Com: Enemy Unknown VB! Alle Spiele dt! Tel. 04133/7296 (ab 15 Uhr)

(Ver)kaufe & tausche **PS- & N64-Games** (Pal)! Habe z.B. Burning Road, Tekken2, DD1, Krazy Ivan, Discworld... Suche außerdem Splatter- & Manga-Videos! Merkt Euch diese Nummer! Ruft an unter: Tel. 06126/56212

Resident Evil, Actionspiel-Trilogie, Impact Racing, Myst je 50 DM oder Tausch gegen Exhumed, Disruptor, Tomb Raider, Crash Bandicoot & Tekken2! Tel. 03695/608232 (Steffen)

Tausche MMV3, Tomb Raider, Total NBA96, Formel1, Disruptor, Wipeout2097, Tekken2, X-Com, Suikoden, Soul Blade (alles Pal)! Tel. 04503/87148 (Hanno)

Playstation + Pad + 2 Infrarotpads + 11 Spiele (Rebel Assault2, Blood Omen, DD2, Tomb Raider, Prügelspiel u.a.) + Memory Card für VB 1000 DM! Tel. 06251/51621 (ab 18 Uhr, Steffan)

(Ver)kaufe & tausche **Spiele und Sammlungen** für PSX, Saturn, SNES & MD! Suche N64 und verkaufe Saturn + MD + Spiele! Tel. 04962/5190 (ab 17 Uhr, Jörg)

(Ver)kaufe & tausche **Konsolen & Sammlungen** aller Systeme! Auch viele Jaguar- & PC-Engine-Spiele vorhanden! Habe Strategiespiel für Saturn + X-Men + STX! Suche N64 (us/RGB) + Playstation! Tel. 04962/5655 (Frank Höfs)

Guterhaltene Playstation + Memory Card + 8 Topspiele 700 DM VHB! Formel1, Pandemonium, Star Gladiator, Disruptor, Resident Evil, Wipeout, Tekken, Blam Machine Head komplett 700 DM oder Tausch gegen N64 + 3 Spiele! Tel. 02102/445240

PSX-Spiele Pal/dt, alles incl. Nachnahme: Disruptor 45 DM, Soviet Strike 65 DM, Space Hulk 50 DM, 2 x Baphomets Fluch je 65 DM, X-Com 75 DM, Tekken2 80 DM, Command & Conquer 80 DM, Blastchambers 45 DM! Tel. 04123/85663 (John)

Unbenutztes **Playstation-Zubehör:** Memory Card 26 DM & RGB-Kabel 34 DM! Tel. 089/965754

Verkaufe & tausche **Playstation-Spiele** für 30-40 DM, z.B. Formel1, Need for Speed2, Porsche Challenge, Pandemonium, Soul Blade, Command & Conquer, Adidas Power Soccer2, Resident Evil1-2 jp. Tel. 07581/5438

PSX-Cheater 2.0: Cheat-Datenbank für Amiga, unzählige Cheats für 140+ PSX-Games (Stand 5/97), erweiterbar, ab OS2.0-1MB-HD! 20 DM incl. Porto an: M. Wiesert, Bgm. Würmseher-Str. 37, 86641 Rain. Tel. 09090/90570

(Ver)kaufe & tausche **Spiele für PSX** us/jp/dt! Habe und suche immer Neuheiten! Habe Tobal No2, Time Crisis, Dracula X usw. Kaufe Turbo Duo + Games, N64 + Games und große PSX-Sammlungen auf! 100% ehrlich! Tel. 0172/4144018

PSX + 2 Pads + Negcon + Memory Card + Tekken2 + Formel1 + Resident Evil + Tomb Raider + Andretti Racing + Need 4 Speed + Int. Track & Field + 6 Demo CDs für 600 DM (NP 1100 DM)! Tel. 08756/441

PSX-Spiele: Porsche Challenge, Soviet Strike, Actionspiel für je 60 DM! Gunship, Alien Trilogy uk, Wing Commander3, 3D-Game für je 40 DM! Twisted Metal 30 DM! Tel. 08869/5320

Alien Trilogy us, Resident Evil us, Romance4 us je 85 DM! Black Dawn, Need for Speed, NHL Face Off, Powerstrike Tennis, RRR, Williams Arcade je 65 DM! Ballerspiel 100 DM! Tel. 030/6258637

Sony PSX + Umbau + RGB-Kabel + 12 Games (Need for Speed2, GT-Max, Fighters Impact)! Verkaufe auch immer sie neusten PSX-NTSC-Games, Heftsammlungen & N64-Zubehör! Tel. 07263/2489

Verkaufe & tausche **Games für PS & N64:** Exhumed, Hexen, Twisted Metal2, Fifa97, Tekken2, Ego-Shooter, Beat'em-Up usw. ab 30 DM! Importe: Soul Edge, Contra, Vandal Hearts, Toshinden3! US-N64: KI Gold & Crusin USA! Tel. 09261/93104

PSX-Spiele: Ballerspiel 70 dM, Fifa97 55 dM, Crash Bandicoot 65 DM, Track & Field 60 DM & DD2 75 DM! Alle Pal, tausche auch gegen Rage Racer oder NBA in the Zone2! Tel. 02777/6341 (Martin)

Playstation-Cheatheft mit Cheats, Codes, Tips usw. für über 130 Spiele in Din A5-Format! Nur 15 DM + Porto & Nachnahme 6 DM! Bitte System angeben!!! Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg

Playstation-Action Replay-Heft mit AR-Codes zu über 170 Spielen in Din A5-Format! Nur 15 DM + Porto & Nachnahme 6 DM! Bitte System angeben! Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg

PSX + 2 Pads + Memory Card Plus + 7 Spiele (RR, Micro Machines V3, Tekken2, Ballerspiel, DD2, Baphomets Fluch, NBA Live97) + 8 Demos! 100% ok & alles Pal, nur komplett für 750 DM! Tel. 07731/47945 (Roman)

Sony Playstation (4 Monate alt) + 2 Pads + Formel1 + Thunderhawk2 + Robopit + div. Demos für 450 DM! Tel. 04205/8936 (Johannsen)

Multinorm **Bootchip** inkl. Anleitung 30 DM! Solange Vorrat reicht! Tel. 0172/2682828

PSX-Spiele: Rebel Assault2, Formel1, The Crow, Ballerspiel, Theme Park! Preis ca. 60 DM pro Spiel! Michael Baudler, Spohnstr. 9, 88212 Ravensburg.

Playstation dt + 2 Pads + Memory Card + RGB-Kabel + 5 Spiele (Wipeout, Raiden, Novastorm, Rapid Reload, Toshinden), alles neuwertig & nur komplett für 390 DM! Tel. 02372/61114 (ab 19 Uhr)

PSX + 2 Pads + Mouse + Memory Card Plus + Spiele (Baphomets Fluch, Battle Arena Toshinden2, Adidas Power Soccer, Command & Conquer, A-Train & Total NBA97) für 750 DM VB! Tel. 02565/1486

Playstation + 8 Games + 2 Pads + Madcatz + Memory Card für 750 DM! Playstation ist schwarz! Ruft an: Tel. 02592/981687 (ab 18 Uhr)

Playstation + 7 Spiele + 10 Demo CDs + 2 Pads + Memory Card für 500 DM zu verkaufen! Tel. 069/838450 (Michael)

Playstation + 2 Pads + 360 Slot-Memory Card + 2 Demos = 275 DM! Tomb Raider 50 DM, Sampras Extreme Tennis 45 dM, Resident Evil 50 DM, Exhumed 55 DM, Worms 50 DM, NBA Live97 55 DM, Command & Conquer 55 DM! Tel. 06021/68491

Micro Machines V3, Baphomets Fluch, A-Train & Air Combat! Tausche gegen Worms, Soviet Strike, ISSD, NBA Live97 oder NBA in the Zone2! Verkaufe auch für 25-59 DM + NN + Porto (14,50 DM)! Tel. 02159/5698 (Marco)

Verkaufe & tausche **PS-Spiele**: Habe Tomb Raider, Disruptor, Wipeout2097, Star Gladiator & Int. Moto X! Suche Resident Evil, Total NBA97 und Ballerspiel! Tel. 02303/82254 (Daniel)

Game Buster (PSX), neuwertig incl. Anleitung 50 DM! Tel. 06061/5382 (Roland)

RRR, Formel1, Resident Evil, Star Gladiator für je 50 DM (Pal), Wipeout2097 (Pal), Suikoden (Pal), Speed King (jp) je 60 DM. Tel. 06351/45824 (ab 13 Uhr)

Playstation Action Replay-Heft mit Codes zu über 170 Spielen! Din A5-Heft für nur 15 DM inkl. Porto, Nachnahme + 6 DM. Bitte System angeben! Christian Dahl, Feldstr.53, 21335 Lüneburg.

Baphomets Fluch 50 DM, Spot goes Hollywood us 60 DM, Suikoden us 70 DM, Ridge Racer 30 DM, Adidas Power Soccer 40 DM: Earthworm Jim2 40 DM, Rayman 40 DM, Resident Evil 50 DM. Tel. 07324/2276 (Uwe)

Verkaufe oder tausche **Playstationspiele**, z.B. Wipeout 30 DM, Twisted Metal 50 DM, Magic Carpet 50 DM, Toshinden 30 DM, RRR 70 DM, Toshinden2 60 DM, Tekken2 70 DM. Tel. 0203/4791125 (ab 17 Uhr, Stefan)

Pal-Games: Striker 96, Ballerspiel, Bust a Move2. US-Games: Pandemonium, Tekken2, Mechwarrior2, PMP Wrestling, Wrestlemania, Criticom, NBA Jam TE, Fifa 96, Xtreme Games. Jp-Games: SF Zero, SF The Movie, Rayman, Prime Goal, Ace Combat u.a. Preise nach VB. Tel. 052/2027591 (Schweiz)

Destruction Derby2 50 DM, Namco Museum Vol.3 40 DM, Alone in the Dark2 50 DM, Command & Conquer 50 DM, Myst 40 DM. Tel. 06221/805326

Playstationspiele, z.B. Fifa Soccer 97, Victory Boxing 97, Formel1, PGA Tour 97, Resident Evil1-2, Tobal2, C&C für je 50 DM. Suche auch Ü-Eier-Figuren, zahle gut! Tel. 07581/5438

Tausche Porsche Challange & Battle Arena Toshinden2 gegen Resident Evil & Discworld, oder beide gegen Soul Blade (nur Pal). Tel. 03395/307369 (Dirk)

PSX + Board + Memory Card + Sony RGB-Kabel + 17 Spiele (Tekken2, Soul Blade, S. Strike, Legacy of Kain, Wipeout2097, Disruptor, Tomb Raider, R. Evil...) alles in Topzustand für 1200 DM (NP 2500 DM). Spiele auch einzeln! Tel. 05362/65266

Tomb Raider 60 DM, DD2 50 DM, Formel1 40 DM, Prügelspiel 45 DM, Alles Pal mit Verpackung und Anleitung. Interesse? Tel. 030/4714483 (Kay)

PSX + 2 Pads + Memory Card + 8 Games (z.B. WC3, Resident Evil) für knallharte 250 Märker! Also ruft an: Have more fun, see ya. Tel. 04551/82100 (Mo-Fr 18-20 Uhr, Dirk)

Command & Conquer (nur 1 Monat alt) 80 DM. Tel. 02682/969110 (Norman)

Blood Omen: Legacy of Kain & Shockwave Assault (2 CDs) für je 70 DM, sowie Ace Combat für 35 DM, alles Pal. Tel. 02821/980534 (ab 17 Uhr, Lutz)

Playstation + Pad + Memory Card + 2 Spiele (Sim City2000 + Baphomets Fluch), kaum benutzt (Einkaufsdatum Januar) für 280 DM (NP 650 DM). Tel. 06731/42286 (Jörg)

Playstation + 2 Pads + MC + Porsche Challange + RRR + Tomb Raider + Wipeout + Destruction Derby2 + Jumping Flash2 + 2 Demos + Anleitung & Verpackung + 4 Monate Garantie für 600 DM. Tel. 08744/1612 (Thomas)

Tausche oder verkaufe **Rebel Assault2** gegen Total NBA 97 oder 60 DM. Tel. 09084/412

Playstationspiele ab 30 DM! Air Combat 30 DM, Senna Kart Duell 40 DM, Ridge Racer Revolution 60 DM. Tausche auch. Schreibt an: Sebastian Schröder, Eckerhoop1, 29320 Hermannsburg.

PSX-Spiele: Return Fire, Resident Evil je 65 DM. Adidas Power Soccer, Magic Carpet je 50 DM. Ballergame, Discworld, Assault Rigs, True Pinball, Fade to Black je 45 DM. Alles Pal-Versionen. Tel. 0271/370122 (Thorsten)

PSX-Spiele: Formel1, Resident Evil je 50 DM. Andretti Racing, Track & Field, Fade to Black, Defcon5, NBA Jam TE je 30-40 DM.
Tel. 07552/7534

Wipeout2097, NFS, Resident Evil, Crash Bandicoot & Formel1 für je 55 DM. Tekken2, Battle Arena Toshinden2 & Motor Toon GP2 für je 40 DM. Tel. 0211/940295
(ab 18 Uhr, Tim)

Porsche Challenge 70 DM, Wipeout2097 65 DM, Wipeout 25 DM, Ridge Racer R. 50 DM & Magic Carpet 30 DM. Suche Legacy of Kain, Sim City2000, V. Hearts zu je 50 DM. KI Gold 100 DM. Bomberman 40 DM.
Tel. 0911/606997

Alien Trilogy us, Romance4 us, Williams Arcade Greatest, Black Dawn, Power Tennis, NHL Face Off, Ridge Racer Revolution, Need for Speed, Space Hulk u.a. für je 65 DM. Tel. 030/6258637

Verkaufe & tausche **PSX-Games** (Pal & Importe). Suche WC4 & kaufe Neuheiten. Diese Nummer gilt für länger, bietet alles an:
Tel. 07940/55944 (Wu Tang rules!)

DD2, Twisted Metal, NHL 97, WWF WM, Track & Field, NBA Live 96, Baphomets Fluch, Formel1, Wipeout1-2, NHL Face Off, Psychic Detective, alle Pal für je 50 DM. Tel. 02392/3016 (ab 19 Uhr, Hartmut)

Superangebote! Destruction Derby2, Tekken2, Baphomats Fluch, Wipeout2097, Crash Bandicoot, Suikoden, Resident Evil, Micro Machines V3 & Soul Balde, alle Pal für je 50 DM. Tel. 05251/370380

Tausche **Command & Conquer**, Theme Park, Wipeout2097 u.s.w. Tausche auch über 20 Spiele für SNES & Game Boy. Suche LBA, V-Rally, Pilotwings64, Yoshi's Island & DKC3. Ruft an:
Tel. 0214/503247 (ab 18 Uhr)

PSX + 2 Pads + Board + Memory Card + Mouse + 6 Games (Tekken2, Ridge Racer Revolution, Tohshinden2, Streetfighter Alpha, Alien Trilogy, X2) für 500 DM oder Tausche gegen Samurai Shodown4 (Neo Geo).
Tel. 03303/401413 (ab 16 Uhr)

PS-Spiele: Suikoden 70 DM, Tomb Raider 60 DM, X-Com2 60 DM, Tekken2 50 DM, Air Combat 10 DM und Adidas Power Soccer 20 DM!
Tel. 07145/7696 (ab 18 Uhr)

Playstation + Mad Catz Lenkrad + Formel1 + Wipeout + Bust a Move2 + Ayrton Senna Kart Duell + 2 Pads (NP 830 DM) für zusammen nur VB 550 DM. Tel. 07541/23383

Ca. **35 Playstationspiele,** auch einzeln! Suche außerdem Super Nintendo- und N64-Spiele.
Tel. 0641/84130
(ab 15 Uhr, Stephan)

Magic Carpet, Ridge Racer, Discworld + Lösung, Mad Catz Lenkrad mit Pedalen & Ganghebel: Preise VB. Ruft an:
Tel. 04105/76221 (Dirk)

Battle Arena Toshinden2, Discworld, Rayman und ein bekanntes Prügelspiel (alles Pal) für zusammen 180 DM, auch einzeln!
Tel. 03372/401411 (Christian)

Alles Pal: Jupiter Strike 40 DM, Novastorm 40 DM, Slam'n Jam 40 DM, Onside Fußball 49 DM, Adidas Power Soccer 69 DM! Auch Tausch gegen Resident Evil, Command & Conquer, Alien Trilogy, Iron & Blood & Legacy of Kain! Adam Eleftmerios, Eichsfelderstr.12, 50389 Wesseling.

Kostenlos ist nix! **PSX-Games us**: Destruction Derby2 60 DM, Ballerspiel 60 DM! dt: Pandemonium 60 DM, Soviet Strike 60 DM, Total NBA'96 40 DM, RRR 50 DM, B. Fluch 50 DM zzgl. Porto & NN!
Tel. 0521/286581 (ab 20 Uhr)

Wing Commander, Power Move Wrestling, Bubble Bobble1 (incl. Rainbow Island noch org. verpackt), DD1 und mehr! Einfach mal anrufen:
Tel. 07254/72429 (Tim)

PS + Mad Catz Lenkrad + Pistole + RGB-Kabel + 2 Pads + Memory Card + 25 Spiele (F1, Tekken1+2, Resident Evil, Ballerspiel, Prügelspiel, Crash Bandicoot, RR1+2, Fifa Soccer97) für 1500 DM! Tel. 06202/14536 (Christian)

Playstation-Spiele: Toshinden 20 DM, Tekken 20 DM, Tomb Raider 65 DM, Krazy Ivan 30 DM, Command & Conquer 65 DM, Destruction Derby 20 DM, Agile Warrior 60 DM, Gunship 40 DM, Formel1 40 DM & Actionsp. 35 DM! Tel. 0208/781239

Verkaufe & tausche Tunnel B1 dt 60 DM, M. Carpet dt 40 DM, Tohshinden1/2 jp 30/50 DM, Rayman dt 40 DM, RRR jp 50 DM, Track & Field dt 50 DM, Andretti Racing us 50 DM, Formel1 dt 60 DM! Alles per NN!
Tel. 02246/5735 (16-19 Uhr)

Playstation-Games: Wipeout2097 dt 60 DM, Descent dt 30 DM, Crash Bandicoot dt 60 DM, Tomb Raider dt 60 DM, Motor Toon GP2 jp 60 DM, Rebel Assault2 us 65 DM, Adidas Power Soccer dt 50 DM, RRR dt 50 DM, Tohshinden2+ jp 50 DM, Sidewinder jp 40 DM, Prügelspiel us 60 DM, Alien Trilogy us 40 DM, Contra + 3D-Brille us 60 DM, Firo & Klawd dt 60 DM. Suche Soviet Strike, Bushido Blade, CastlevaniaX & Syndicate Wars!
Tel. 09331/7630 (bis 24 Uhr, Chris)

Verkaufe oder tausche Sampras Tennis 70 DM, Ran Soccer 40 DM, Total NBA96 50 DM, Destruction Derby2 80 DM, Fifa97 80 DM, WWF in your House 80 DM. Suche Crash Bandicoot, 3D-Pinball, Pro Pinball, Player Manager, Strategiespiel, Contra & Jet Raid. Tel. 03905/15385

Sony Playstation (4 Monate alt) + 2 Pads + Formel1 + Thunderhawk2 + Robopit + div. Demos für 450 DM!
Tel. 04205/8936 (Johannsen)

PS + Pad + MC + 13 Spiele (Formel1, Pan., Leg. of Kain, Worms) + Demo CD + Verp. und Anl. für 800 DM! Tel. 06161/873015 (abends)

(Ver)kaufe & tausche **Sammlungen aller Systeme**. Habe Rage Racer & Rally Cross, Turok & D64 (us) für N64, sowie Turbo Express + Umbau + Spiele gegen Gebot abzugeben.
Tel. 04962/5655
(ab 16 Uhr, Frank Höfs)

(Ver)kaufe & tausche **Spiele für Playstation, Saturn, SNES und Mega Drive**. Habe Porsche Challange, Tekken2, Ballerspiel u.s.w. Suche Metal Slug, Dracula X u.s.w. Verkaufe Jaguar + 2 Spiele.
Tel. 04962/5190 (ab 17 Uhr, Jörg)

Jp-Spiele: Formel1, Tobal No.2, F1 Circus, Sentient, Ace Combat2, Bushido Blade, Racing Groovy, V-Rally, N64-Hardware, Heftsammlungen & defekter Banco Projektor.
Tel. 07203/2489

International Moto X, Prügelspiel, Wipeout, Thunderhawk2 für je 40 DM. Tel. 0172/3427406 (ab 18 Uhr)

Über 50 **Gebrauchtspiele** Pal & Importe. Ruft an, alles fair!
Tel. 07622/61975 (Matthias)

PSX-Games us/jp nur für Multinorm-Playstation: Soul Edge jp 50 DM, Bushido Blade jp 55 DM, Rage Racer jp 50 DM, Soviet Strike 39 DM, Spider 50 DM, Castlevania X 50 DM. Ruft an:
Tel. 02161/207207 (Frank)

Verkaufe & tausche **PS- und N64-Spiele**. Habe WCW, Soul Edge, Legacy of Kain, Porsche Challange, Bushido Balde u.s.w. Suche WC4, ISS64, Mario Kart64 u.s.w. Verkaufe auch 180 Zeitschriften + Demo CDs.
Tel. 02551/80842 (15-21 Uhr)

30 DM: David Cup Tennis, Destruction Derby, Fifa Soccer 96, F. F. Big Hurt Baseball, NHL Face Off, PGA Tour 96, Ridge Racer, Thunderhawk. 60 DM: Fifa 97, Int. Track & Field, Total NBA 96, Victory Boxing, WC3. Tel. 05021/62305

Alles jp oder us: Rally Cross, Bushido Blade, Tobal No.2, Metropolitan Highway Battle, Raystorm, Descent2, Sentient, NBA Live 97, Speedster, The Crow, Sangoku Musou, Rage Racer, Boxers Road, Contra, Legacy of War u.v.m. Schreibt an:
Michael Pritzkuleit, Blaulstr.1a, 67346 Speyer.

PSX + über 50 Spiele dt/us/jp! Suche Beat'em-Up & Spiele für Linkkabel! Suche N64, auch tausch möglich! Verkaufe noch Car-Hifi Audio Art, Lanzer, Polk, JVC!
Mirko Schweihardt, Bahnhofstr. 37, 63683 Ortenberg.

PSX + Pad + Memory Card + DD2 + RE1 + NHL97 + X-Com2 + Total NBA97 + Wipeout2097 alles Pal für zusammen 700 DM! Games einzeln 70 DM! Biete Otaku-Film 50 DM, Amiga 500 & alte Powerplay Hefte!
Tel. 08031/92649 (Ali)



Während die Midway-Entwickler fleißig an der N64-Version von "Joust" basteln, solltet Ihr die Gelegenheit wahrnehmen, den Arcade-Klassiker zu ersteigern. Der wüste Kampf auf dem Rücken von Straußen-Vögeln erschien 1983 als Williams-Automat und wurde für alle bedeutenden 8-Bit-Computer umgesetzt. Selbst Lynx-Fans und TI 99/4a-Freaks erfreuen sich an der Schlacht.

Playstation Pal (Wechseltrick-fähig) + Memory Card + 2 Pads + RGB-Kabel + 4 Demo CDs + ca. 5 kg Mags + 13 Games (12 x Pal, 1 x NT-SC: Porsche Challange, Return Fire, Thunderhawk3 (engl.)) nur komplett für 550 DM. Nur für Selbstabholer, Raum DT! Tel. 05235/97356 (Eike)

Total NBA 96 50 DM, Extreme Games 40 DM & Parodius 30 DM. Tausche auch gegen Rage Racer, Virtual Pool oder ISS Pro.
Tel. 04488/6111

EXOTEN

FM Towns Marty-Konsole + 7 Spiele (u.a. Truxton, Scavenger 4+5 etc.) incl. Ersatzpad 650 DM VB oder Tausch gegen Saturn (jp/us) mit Games! Tel. 0172/4327747

PC-Engine Core Grafx + Pad + 3 tolle Spiele! Auch Tausch gegen Sony Playstation.
Tel. 07531/29294 (ab 18 Uhr)

3DO + Pad + Shanghai + Strategiespiel + Return Fire + Shockwave + Need 4 Speed + Scramble Cobra + Star Control2 + Seal of Pharaoh + 15 andere Spiele. Game Gear: Galaga 91, Musha & Phantasy Star1. Tel. 03644/564292 (20-22 Uhr, Sascha)

Jaguar: Kasumi Ninja, Tempest 2000, Theme Park, Pinball Fantasies & Ballerspiel je 25 DM oder alle zusammen für 100 DM.
Tel. 07161/72093 (ab 17 Uhr, Max)

Turbo Grafx (jp/us-Umbau) + Bomberman1-93-94 + Devil Crush + Alien Crush + Time Crush für VB 480 DM oder Tausch gegen N64 + 1 Spiel. Tel. 0212/208689
(ab 18 Uhr, Wolfgang)

FM Towns Marty + 7 Spiele, Neo Geo-Module Samurai Shodown3 u.a. Platinen: In the Hunt, Snowbros. u.a. Jaguar neu 70 DM, PSX-Importe, Saturn-Importe wie Gussun Oyoyo & Batsugun. Suche auch Platinen Truxton2 u.a.
Tel. 06108/76715

Neo Geo CD + 2 Pads + RGB-Kabel + Spiel(e) für 200-250 DM.
Tel. 06257/4240 (ab 14 Uhr, René)

OLDIES

Atari2600 + 10 Spiele 50 DM. Schmidt TVG-2000 + 2 Spiele 50 DM. Phillips G-7000 + 4 Spiele 50 DM. Mattel Intellivision + 10 Spiele 150 DM. Vectrex 200 DM.
Tel. 06131/331330

Atari2600 + Zubehör + 10 Spiele (z.B. Joust, Defender2) für 50 DM. Supersonic Racers PSX 50 DM, Christmas Nights Sat 10 DM. Tel. 030/4223094 (Alex)

SONSTIGES

Games, Filme & TV auf großer Bildwand: **Sharp LCD Projektor** AV370P, 380.000 Bildpunkte, 2 Euro-AV-Eingänge + SVHS-Eingang, Ferbedienung, Bildwand für Wand oder Deckenmontage, 2 Monate alt, Preis VB! Tel. 06021/28378

Habe ständig neuste **Spiele für PSX & N64** (Importe us/jp): PSX Rally Cross, Rage Racer, Soul Edge, Raystorm uva. N64-Prügelspiel, Blastcorps, Fifa64, Turok ab 120 DM! Umbau PSX 70 DM! Umbau N64 80 DM! Tel. 0172/7427180

He Zocker! **Amiga 500** + zusätzl. Discdrive + 50 Topgames für 120 DM! Tel. 05352/8048
(ab 20 Uhr, Sandra)

Alle **Videospielmagazine** von 7/92 bis 7/97 (Videogames, MAN!AC, Mega Fun, Fun Generation, Next Level, Total, Sony Magazin + CD), komplette Jahrgänge 35 DM! Einzelne Hefte VB! Tel. 05695/336

Über 1200 Lösungen, Movelisten usw. für Playstation, N64, Saturn, PC und SNES. Christian Dahl, Feldstr.53, 21335 Lüneburg.

(Ver)kaufe & tausche **Videospiele** für Sony, Saturn, N64, SNES, GB & Mega Drive. Alles anbieten, kaufe & tausche auch ganze Sammlungen! Guiseppe Maccarrone, Obermayerstr.6, 87600 Kaufbeuren.

Über 1200 Lösungen, Movelisten usw. für Playstation, N64, Saturn, PC und SNES. Kostenlose Liste bei: Christian Dahl, Feldstr.53, 21335 Lüneburg. Tel. 04131/732444

(Ver)kaufe & tausche alle **Videospiele und Konsolen**, die es gibt (us/dt/jp). Kaufe auch ganze Sammlungen. Atari: Jaguar/2600/7800/Lynx, Sega: Master/Saturn/Mega Drive/Game Gear/32X/CD, Nintendo: NES/SNES/N64/Game Boy, 3DO, Vextrex, PC Engine, Coleco, Playstation, Amiga CD32, CDI, Neo Geo, FM Towns Marty u.s.w. Ca. 500 Titel, suche auch Laserdiscs, Video CDs, PC-Spiele, US-Zeitschriften, habe auch Japanzeitschriften, anrufen lohnt sich: Tel. 08341/67792 (20-24 Uhr)

Power Play Erstausgabe 1/94, Amiga Joker 11/91 Letztausgabe, 2 Extreme (PSX), Cool Boarders (PSX) und diverse Amiga Soft- und Hardware günstig abzugeben!
Tel. 07541/4981 (Jens)

Daytona CCE 60 DM, Exhumed Sat 50 DM, Tomb Raider PS 50 DM, Baphomets Fluch 50 DM, Novastorm 40 DM (alles Pal). GB + Akku + Lupe + 2 Spiele (org. verpackt) 100 DM. Alles per NN! Tel. 05130/790485 (18-20 Uhr, Jan)

Tobal No.2 45 DM, Raiden DX 50 DM, Tunnel B1, Blam Machinehead, Alundra, Wild Arms, PSX Demo6, Dynamite Heady MD, Space Hulk 3DO, Sega Flash3/4, Xmas Nights, Samurai3 Sat, Fifa 96, Fatal Fury3 Greatest Nine. Tel. 0251/212846

Animes: 18 Topfilme z.B. Ghost in the Shell, Plastic Little, Gigolo u.s.w., auch brutale! Alle Animes für 330 DM. Suche für N64 Doom64 VHB! Tel. 07248/932601

Importspiele für PSX (z.B. Castlevania X, FF7, Raystorm u.s.w.), habe auch Import-Chip. Suche CDs und Cards für PC-Engine, tausche und verkaufe auch.
Tel. 08561/2614 oder
Scall Tel. 01681/9914176 (Michael)

(Ver)kaufe **Spiele & Konsolen für folgende Systeme:** PSX, Saturn, N64, SNES, GB, GG, Mega Drive, MCD, PC-Engine, Turbo Grafx, Neo Geo, Neo Geo CD & NES. Großes RPG-Angebot!
Tel. 08678/1086 (Richard) oder
Tel. 08678/8852 (ab 20 Uhr, Stefan)

Riesensammlung von Super NES über PSX & Saturn bis N64! Ruft an: Tel. 07622/61975 (Matthias)

**HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME.
DANN SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAG
• MAN!AC-KNOW-HOW •
WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING**

KNOW HOW!



Eine Fehlinformation hat sich auf der Know-How-Seite des letzten Monats eingeschlichen: Die Ersatz-Lichtschranke für ein defekte N64-Pad könnt Ihr *nicht* bei Nintendo direkt bestellen. Streikt also der Analog-Stick, müßt Ihr notgedrungen Euren Händler damit konfrontieren. Nur wer gerne bastelt ist besser 'dran: Richtet Euch ein privates Ersatzteillager ein! Defekte Geräte findet Ihr u.a. bei uns im Kleinanzeigenteil oder beim örtlichen Flohmarkt. Euer Olli!

UMBAUMÖGLICHKEITEN DER NEXT-GENERATION-KONSOLEN

	Nintendo64	Playstation	Saturn
Multinorm-umbau (us/jp/PAL)	Bis jetzt noch keine Umbaumöglichkeit	Neuer Bootchip, der alle Formate akzeptiert. Kostenpunkt des komplizierten Umbaus: 60 bis 100 Mark.	Umschalter: Per Drehknopf wählt Ihr zwischen PAL-, US- und Japan-Norm. Kostenpunkt: 60 bis 80 Mark.
Import-adapter	Verschiedene Adapter für 40 bis 50 Mark. Erkundigt Euch, welche Spiele mit dem jeweiligen Adapter laufen!	Bis heute kein Adapter erhältlich	"Game Buster" oder "Action Replay" für je 80 Mark. Adapter ohne Mogel-Option ab 40 Mark.
RGB-Option	Bei PAL-Modellen nicht möglich. Auch von neuen NTSC-N64-Geräten kann kein RGB-Signal mehr "abgegriffen" werden.	RGB-Ausgang serienmäßig vorhanden. Passendes Scart-Kabel ab 20 Mark im Handel erhältlich.	RGB-Ausgang serienmäßig vorhanden. Passendes Scart-Kabel liegt bei.
Anschluß an die Stereo-anlage	Über beigelegtes Kabel. Keine separaten Audio-Ausgänge an der Konsole!	Über separate Audio-Ausgänge und reguläres Cinch-Kabel. Bei neueren Modellen nur über Multi-AV-Buchse.	Keine separaten Audioausgänge. Modifikation des Scart-Kabels möglich (siehe T!P).

Anschluß Pannen

Im Gegensatz zu eingefleischten Videospielfans, die sich seit 16 Bit-Zeiten mit Bild- und Fernsehnormen herumärgern, haben Next-Generation-Einsteiger noch wenig Erfahrung mit Umbauten und Anschlußkabeln. Einige beschweren sich über schwarze Balken am oberen und unteren Bildschirmrand: Dieses Problem hat nichts mit billigen RGB-Umbauten oder -Kabeln zu tun, sondern beruht auf dem Signalwandler Eures Fernsehers. Euer PAL-Fernseher arbeitet mit einer horizontalen Auflösung von 512 Pixelzeilen und einer Bildschirmfrequenz von 50 Hz. Das heißt, 50 mal pro Sekunde wird das Bild neu gezeichnet. NTSC-Fernseher in den USA und Japan arbeiten dagegen mit einer Bildwiederholfrequenz von 60 Hz – da jedoch in der gleichen Zeit keine höhere Datenübertragungsrate möglich ist, wird das Bild zum Ausgleich nur aus 400 Pixelzeilen zusammengesetzt. Da die Originalversionen von vielen Spielen für das NTSC-System programmiert wurden, fallen bei allen PAL-Fernsehern die überzähligen zehn Bilder pro Sekunde unter den Tisch, während die fehlenden 112 Pixelzeilen auf den oberen und unteren Bildschirmrand (je 56 Zeilen) verteilt werden – als schwarze Balken ohne nützliche Information. Diesen Effekt nennt man "Letterboxing". Moderne Fernseher sind jedoch auch in Deutschland mit dem amerikanischen 60-Hz-Standard vertraut und schalten bei Importspielen auf die richtige Bildrate um.



Bunte Streifen am oberen Rand Eures RGB-Bildes liegen nicht an einem billigen RGB-Kabel, sondern am minderwertigen Signalwandler Eures Fernsehers, der kein Vollbild darstellen kann.

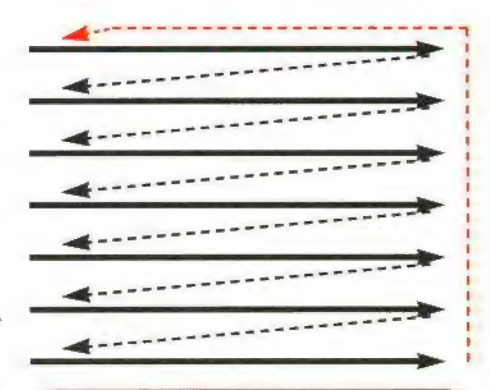


Um Euer RGB-Kabel zusätzlich mit zwei Cinch-Ausgängen aufzurüsten, wendet Ihr Euch am besten an einen Händler wie Wolfsoft (Tel. 02622/83517), der selbst auch Umbauten anbietet.

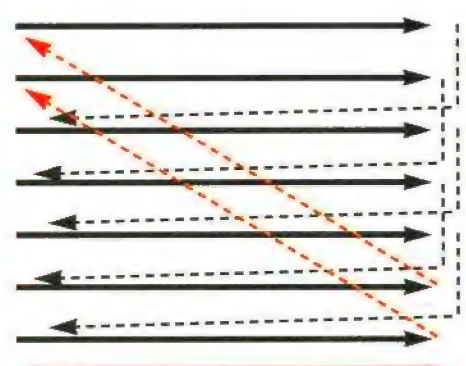
Bunte Streifen am oberen Bildrand sind ebenfalls ein Fehler des Signalwandlers in Eurem TV-Gerät. Abhilfe schafft leider nur der Neukauf ein leistungstärkeren Fernsehers.
Auch der Interlace-Modus gibt Einsteigern Rätsel auf: Sind alle Fernseher Interlace-fähig? Grundsätzlich ist jeder Bildschirm Interlace-fähig; dieser Grafikmodus mit verdoppelter vertikaler Auflösung ist nur ein Trick: Euer Fernseher hat normalerweise eine horizontale Auflösung von 256 Pixelzeilen, für ein detailreiches Bild eher ungenügend. Um eine Auflösung von 512 Pixelzeilen zu ermöglichen, wird deshalb im Interlace-Modus das Bild in zwei Halbbilder zu je 256 Zeilen aufgeteilt, die abwechselnd mit einer Frequenz von 25 Hz auf den Bildschirm geschrieben werden. Jedes Halbbild ist dabei nur jedes zweite Mal dran, das Auge kann bei 25 Hz den Bildwechsel gerade noch wahrnehmen und so entsteht der Flimmereffekt. Das 60 Hz schnelle NTSC-Signal wird im Interlace-Modus jedoch nur auf 30 Hz reduziert, der Flimmereffekt ist schwächer und das Auge wird geschont. Damit Ihr das nicht falsch versteht: Ein Halbbild besteht nicht aus der oberen oder unteren Seite eines Bildschirms, sondern aus jeder zweiten Bildschirmzeile des Gesamtbildes. *oe*



Mit umgebauten RGB-Kabeln schließt Ihr Nintendo64 und Saturn an die Stereoanlage.



Ohne Interlace springt der Bildpunkt von einer Zeile zur nächsten und beginnt zum Schluß wieder von vorn.



Im Interlace-Modus werden abwechselnd zwei Bilder gezeigt, die jeweils jede zweite Zeile des Gesamtbilds enthalten.

FACHBEGRIFFE

Cinch
Einpoliger Standard-Anschluß, normalerweise für Video- & Audio-Signale.



Scart
21-poliger Stecker, überträgt meist (nicht immer!) ein hochwertiges RGB-Signal.



Din
Genormte 8-polige Buchse, ehemaliger Standard-Anschluß für RGB-Signale.





MITMACHEN! Wenn sich jeden morgen zwei Waschkörbe Tips-Post über meinen Schreibtisch ausbreiten, bedeutet das meist ein paar Überstunden. Wer mir noch mehr Arbeit bescheren will, schickt seine Tricks (bitte nicht woanders abschreiben) an die Adresse unten. Bitte beachtet, daß uns knackige Kurztips und Paßcodes lieber sind als ellenlange Komplettlösungen! Unsere Adresse lautet:

Cybermedia Verlags GmbH • „Tipsteufel" • Wallbergstr. 10
86415 Mering oder e-Mail an ManiacAndy@aol.com

DARK RIFT

N64

Wenn Ihr den bösen Dämonen Sonork als eigene Spielfigur anwählen wollt, drückt Ihr im Titelbild die Tasten L, R und dann die Kamerabuttons (C) ▲, ▼, ◀, ▶. Danach solltet Ihr den gemeinen Oberhalunken anwählen können!

L R C▲ C▼ C◀ C▶

Wer auch Demitron als eigene Spielfigur selektieren will, drückt ebenfalls im Titelbild die Kombination

A B R L C▼ C▲

Die Abspänne der einzelnen Charaktere lassen sich natürlich auch auswählen – wieder im Titelbild:

Aaron	▲ C◀ R ▶ ▼ R R C◀
Demonica	▲ C◀ R ▶ ▼ R R C▲
Demitron	▲ C◀ R ▶ ▼ L L C▼
Eve	▲ C◀ R ▶ ▼ R R C▶
Gore	▲ C◀ R ▶ ▼ R R C▼
Morphix	▲ C◀ R ▶ ▼ R R B
Niiki	▲ C◀ R ▶ ▼ R R A
Scarlet	▲ C◀ R ▶ ▼ L L C◀
Sonorok	▲ C◀ R ▶ ▼ R R C▲
Zenmuron	▲ C◀ R ▶ ▼ L L C▶

SPIDER

PS

Wenn Euch die Codes aus MAN!AC 7/97 nicht langen, gibt's noch zwei nützliche Cheats, mit denen Ihr das Spiel austricksen könnt. Beide Kombinationen gebt Ihr im Pause-Modus ein.

Energie und Waffen aufladen

▲ ✖ ✖ ✖ ● ✖ ■ ▲ ✖

Spielfigur verkleinern

▲ ■ ● ▲

THE CROW

SA

Die Codes für die Playstation-Fassung von "City of Angels" haben wir Euch in MAN!AC 7/97 bereits verraten...

Pier	AAAAXYBBAA
Schiff	YXYXABYYXA
Höhle	AYABYBAYXX
Kathedrale	ABBAABBBAB

DRAGONHEART: FIRE & STEEL

PS

Auch für die Umsetzung des gewöhnungsbedürftigen Fantasy-Films "Dragonheart" haben wir eine appetitliche Paßcode-Liste zusammengetragen. Die Codes haben wir gleich von mehreren Lesern erhalten.

Camelot
X K 6 D L J T C X T 6 T B X H
Schlachtfeld
P J X W K L 3 4 W H K 4 T Z S
Caer Einonoch (Eingang)
X T G J C 4 G 4 W G 3 4 D H B
Caer Einonoch (Arena)
J F T G B 9 9 H H Z C D H 3 Q
Caer Einonoch (Turm)
B B X M Q Z P C Q W C M R Z Q
Finale
R V H D S L X 7 Q P 3 7 C J X

MECH-WARRIOR 2

PS

Im Paßwort-Bildschirm des Mech-Spektakels könnt Ihr die untenstehenden Symbol-Kombinationen eingeben. In der letzten MAN!AC findet Ihr die Saturn-Codes.

Extra Heat Sinks	#XXO/A4>Y+
Jump Jets	#YXO/A>YOL
Cruise Throttle	#AXO/A4YYA
Unlock Missions	T<XO/AXA<=
Overw. Mechs	#OXO/A>>O/
Extra Variance	T#XO/<AX<<
More Ammo	TOXO/AX>TU
Invincibility	##XO/A><UZ
Element-Chassis	T/XO/AZ<#*
Tarantel-Chassis	#/XO/A4<LY

WAR GODS

PS

Wer bereits die amerikanische Version der "War Gods"-CD besitzt, kommt mit den folgenden Codes besser ans Ziel. Mit der ersten Zahlenkombination schaltet Ihr den Effekt jeweils ein, die zweite Kombination dient zum abschalten.

Free Play	0705	5070
Unverwundbar	2358	8532
Extra Damage	7879	9787
Quick Finish	4258	8524
Easy Fatalities	0322	2230
Play on Level 1	5550	5556
Play on Level 2	5551	5556
Play on Level 3	5552	5556
Play on Level 4	5553	5556
Play on Level 5	5554	5556
Play on Level 6	5555	5556
Play on Level 7	5557	5556

GHEN WAR

SA

Unendlich viele Waffen und Unverwundbarkeit gefällig? Im "Mission Briefing" haltet Ihr START gedrückt und betätigt die Tasten A, R, ↓, →, ↑, A und L nacheinander. Danach laßt Ihr die START-Taste wieder los und beginnt das Spiel.

START + A R ↓ → ↑ A L



ISS 64

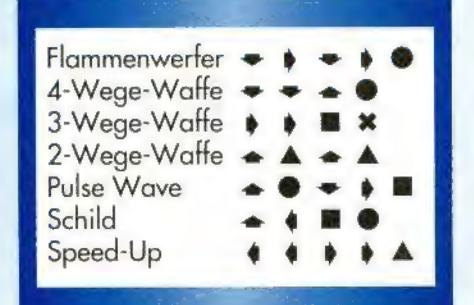
N64

Wollt Ihr den "Big Head"-Modus einschalten, drückt im Titelbild die Kameraknöpfe ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, Z gedrückt halten und START betätigen.
Ein verstecktes "All Star Team" findet Ihr mit der Kombination ↑, L, ↑, L, ↓, L, ↓, L, ←, R, →, R, ←, R, →, R, B, A, Z gedrückt halten und START betätigen.

ROBOTRON X

PS

Die Power-Up-Kombinationen müßt Ihr während des Spiels eingeben und ausnahmsweise nicht im Pause-Modus...



Flammenwerfer	↓ → ↓ → ●
4-Wege-Waffe	↓ ↓ ↑ ●
3-Wege-Waffe	→ → ■ ✕
2-Wege-Waffe	↑ ▲ ↑ ▲
Pulse Wave	↑ ● ↓ → ■
Schild	↑ ← ■ ●
Speed-Up	← ← → → ▲

VR BASEBALL

PS

Wollt Ihr in einem Kornfeld um die Meisterschaft spielen, wählt Ihr im Options-Menü einen Platz Eurer Wahl, geht auf "Credits" und drückt

■ ● ■ ● ▲

GALAXIAN³

PS

Wenn Ihr den Test-Modus anwählen wollt, wartet Ihr nach dem Einschalten der Konsole, bis das Namco-Logo über den Bildschirm saust. Dann drückt Ihr die Tasten L1, R2, R1, L2, ↑, ↓, ↑, ↓. Den Test-Modus solltet Ihr mal ausprobieren!

L1 R2 R1 L2 ↑ ↓ ↑ ↓

TEST DRIVE OFFROAD

PS

Mit den entsprechenden Paßcodes könnt Ihr jeweils drei versteckte Autos und geheime Strecken anwählen!

Super Car 1	FIFTY
Super Car 2	BEEFY
Super Car 3	LOWRIDER
Secret Track 1	FRIENDLY
Secret Track 2	SANDDUNE
Secret Track 3	CRAZY

BUBSY 3D

PS

Wenn Eure Spielfigur wie Snake Pliskin alias Kurt Russel aus dem Hollywood-Streifen "Escape from L.A." aussehen soll, gebt im Paßwort-Menü **XURASNKAE** ein. Mit **XZOOMMERKB** könnt Ihr durch die Levels warpen (L und START gleichzeitig drücken).
Weitere Codes für den Load/Save-Option-Screen wie folgt:

Level Cheat	XLVLCHTMSB.
Bonus Runden	XBNSCHTMMM.
99 Leben	XMUCHOLIFE.
Alle Raketen	XTOOROCKET.
Koordinaten	XDBUGLOCNC.
Alle Cheats an	XALLDBUGCR.

HEXEN 64

N64

Im Pausemodus aktiviert Ihr den Cheatmodus mit der Kombination ←, ↓, ←, → auf den gelben Kamerabuttons (**C**).

God-Mode
C← C→ C↓
Levelanwahl
C← C← C→ C→ C↓ C↑
Alle Monster tot
C↓ C↑ C← C←
Volle Energie
C← C↑ C↓ C↓
Alle Schlüssel
C↓ C↑ C← C→
Alle Waffen
C→ C↑ C↓ C↓

SAMURAI SHODOWN 3

SA

Im Charakter-Select des Versus-Modus wählt Ihr Haohmaru an und haltet START gedrückt. Von hier aus bewegt Ihr den Cursor über die folgenden Portraits: Genjuro, Basara, Ukyo, Rimururu, Haohmaru, Shizmaru, Nakoruru, Hanzo, Amakusa, Gaira, Galford, Shizmaru. Wartet dort, bis der Timer "03" anzeigt und drückt die Buttons ✖ und ● gleichzeitig. Hat's funktioniert, erscheint Zankuros Bild in der Mitte des Bildschirms.

MEGA MAN 8

SA

Im Titelbild haltet Ihr die Tasten L, R und START gedrückt. Danach ist die Option "Animation Test" im entsprechenden Menü verfügbar.

STARFOX 64

N64

Spielt Ihr im Zwei- oder Vier-Spieler-Modus und wollt die Gegner austricksen, indem Ihr vom Radar verschwindet? Dazu müßt Ihr so tief wie möglich am Boden entlang fliegen, um die Gegner aus dem Hinterhalt zu überraschen.
Wollt Ihr den "Expert Mode" samt Graphic Equalizer und Sound-Test anwählen, müßt Ihr alle 15 Medaillen sammeln. Um eine Medaille zu erhalten, ist eine bestimmte Menge Feinde abzuschießen, außerdem müssen alle Wingmen überleben.

BUG TOO!

SA

Drei nützliche Tricks für den zweiten "Bug" haben wir von Mark Müller aus Köln erhalten.

Levelanwahl

Im Pause-Modus gebt Ihr die Tastenkombination L, A, Z, Y, ◀, ▶, A, ▼, ▶ und L ein.

Bug kann fliegen

Wenn Ihr Eurer Spielfigur das Fliegen beibringen wollt, pausiert Ihr das Spiel und drückt L, A, ◀, L, ▶, ▼, ▼.

Unverwundbarkeit

Wieder im Pause-Modus gebt Ihr R, ▶, A, L, ▶, A, ▼, Y ein.



TIME CRISIS

PS

Nichts besonderes, aber doch ganz sinnvoll: Nachdem Ihr die erste Mission angewählt habt, erscheint das Auswahlmenü von Storymodus und "Attack Mode". Bevor Ihr auf die obere Box schießt, ballert Ihr kurz "neben" den Bildschirm. Danach erscheint "Easy" in der linken oberen Ecke. Ihr habt nun fünf Leben und mehr Zeit zur Verfügung.

FIRO & KLAWD

PS

Wollt Ihr ein verstecktes Cheat-Menü aufrufen, drückt Ihr im Optionsmenü dreimal hintereinander L1, L2, R1, R2, START und SELECT (alle gleichzeitig). Danach findet Ihr ein Untermenü in den Optionen.
Pacodes haben wir ebenfalls neue...

ICU Plant	HEMULEN
Pier 13 Docks	CHARLTON
J's Warehouse	TROLLKIN
Central Park	SNORK
Central Ice Rink	IRON CHICKEN
Subway Main	MAMOOLA
Subway Main B	MOMOOLA
Station 5th	KAPYBARA
Station 5th B	CAPYBARA
Boss' Mansion	BODGER
B'N'R Building	SLINKY
Beers Bar	CORBRILLION
Pasta La Vista	CROBATRON
Full Motion Video-Sequenzen	
Intro	DOG
Break	ELEPHANT
End	GIRAFFE
Violent	BEAR
Alien	MONKEY
Sub-Games	
Carriage A	SUBWAY CITY
Carriage B	NIGHTINGALE
Library	HEAVEN
Security Room	GAVANS
Johnnies Office	THE VILLAGE
Lounge	ROUTE 66

DESCENT 2

PS

Cheat-As Christian Kreutzer aus Hilder faxte uns die komplette Paßcode-Liste des "Descent"-Nachfolgers für die PAL-Version.

Alle Schlüssel	STXTO TX TXTSX MIK
Umhang	XTO SOTSX TXTO RED
Volle Schilde	TXOS SXO TSXOS BUG
Unverwundbarkeit	TXTOX TSX TXOT DCD
Turbo	TSOX SXO STOXX SVT
Wingnut	TSOTX STOS TXO 4AD
Power Boat	STOS TSX SOTSX
Extra Leben	TXSO TX SXO XTO
Schneller Gehen	TXS STO SXO STO JAVA

TRIPLE PLAY BASEBALL

PS

Um das "Freaky EA Dream Team" spielen zu können, gebt Ihr im Team-Selection-Screen die Kombination L2, R2, L2, R2, ● ein. Das Team findet Ihr an Position 33.
Drei neue, abwechslungsreiche Stadien findet Ihr, wenn Ihr im Stadium-Select-Screen L1, R1, L1, R1 und ■ als Kombination eingebt.

V-RALLY

PS

Probieren geht über studieren – vielleicht bekommt Ihr die Kombination ja schnell genug hin: Im Infogrames-Logo vor Beginn des Spiels drückt Ihr ▲ und dann gleichzeitig ▼, ● und ▲, schließlich START. Funktioniert's, erscheint "CHEAT OK".

WARGODS

N64

Neben den Cheats aus der letzten MAN!AC haben wir weitere Tricks zum N64-Prügelspiel erhalten. So könnt Ihr ganz einfach die Fatalities einschalten, indem Ihr als Paßcode "6215" eingebt. Wollt Ihr hingegen den "Random Charakter Select" einschalten (die Spielfiguren werden per Zufallsgenerator ausgewählt), drückt Ihr im entsprechenden Kämpfer-Menü einfach ▲ und START.



BIG MOUTH

Stellt Sony die "Rumble"-Unterstützung des neuen Analog-Pads (siehe News) in Japan wieder ein? Gerüchten zufolge ist die Fertigung der Vibrationseinheit exklusiv für den japanischen Markt zu teuer ### Lara goes Black Belt: Eidos bastelt an einer exklusiven "Tomb Raider 2"-Version für den Saturn-Nachfolger ### Nach Problemen mit einigen Versionen des PAL-"Mario Kart 64" (Nintendo tauschte alle defekte Module aus) wird eine neue, absturzsichere Version als Master für die zweite Auflage des Spiels genutzt ### Trotz des "Yuke Yuke"-Seitensprungs halten die Kultprogrammierer Treasure Sega die Treue: Ihre effektgeladenes Baller & Magie-Hüpfspiel "Silhouette Mirage" soll in Japan Ende September exklusiv für den Saturn erscheinen.

Ingo Zaborowski (PR-Manager von Psygnosis)

In 5 Minuten ist Weltuntergang

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?"

1. Galaga (Namco, 1981) "Schnaps und Bundesliga interessieren sowieso keinen. Spätestens ab Stage 18 bekommt vor lauter abartig herumrasender Alien-Schwärmen ohnehin nichts mehr mit."

2. Madden Football '92 (EA, 1991) "Kein Sportspiel ist ähnlich perfekt ausbalanciert. Wenn ich eine Sekunde vor Schluß mit Windunterstützung ein unmögliches 57-Yard-Fieldgoal erziele und nach zähem Kampf 17:16 gewinne, kann die Welt ruhig untergehen."

3. Wipeout 2097 (Psygnosis, 1996) "Heftige Techno-Rhythmen, das schnellste Spieltempo der Geschichte und unerreichte Steuerung: Adrenalinstöße und Schweißausbrüche pur.

erscheint am 10. September

Die Lichter der Ampel sind erloschen, das Feld setzt sich röhrend in Bewegung: Im



Im ausführlichen XXL-Test von **Formel 1 '97** nehmen wir das Psygnosis-Update des erfolgreichsten Playstation-Rennspiels unter die Lupe. Außerdem genehmigen wir uns einen Tauchurlaub mit dem Rollenspiel **Deep Sea Adventure** von Takara (Bild unten) und düsen mit dem **Test Drive 4**-Prototypen von den "Destruction Derby"-Machern durch die Natur. Mit einer Rundenlänge Verspätung zeigen wir Euch beim großen **Prügelspiel-Special** den Weg der Handkante (oben: "Battle Monsters"): Willkommen in Olli's Karate-Dojo!



Nach Sommerloch und E3-Trubel nehmen die Spiele-Hersteller vollen Kurs auf den Herbst: Wir testen Sony's Polygon-Panzerschlacht **Armored Core**, reisen mit LucasArts' **Herc's Adventure** zu den alten Griechen und bitten den Playstation-Feuerwehrmann **Rosco McQueen** zum Testeinsatz.

JAPAN TOP 10

Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

1	Ace Combat 2 Sony	Flug-Action Ende 1997
2	Pocket Monster Nintendo	Rollenspiel nicht geplant
3	Macross Bandai	Action nicht geplant
4	Ganbare Morikawa 2 Sony	Strategie nicht geplant
5	ISS Pro Konami	Sport erschienen
6	Game Paradise Jaleco	Action Ende 1997
7	Mary's Atelier Gust	Rollenspiel nicht geplant
8	Runabout Yanoman	Rennspiel nicht geplant
9	Baseball V Mahru	Sport nicht geplant
10	IQ: Intelligent Cube Sony	Denkpiel Ende 1997

Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der „Famicom Tsushin", mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielemagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.

Anzeigen-Galerie

Werbebotschaften, die uns besonders auffielen

"Es ist ein Strategiespiel" - So kriegerisch bewirbt BMG in den USA "Mass Destruction" (links). "Doom 64" dagegen zeigt Euch schon im Leichensack (rechts) : Auch diese Anzeige wäre bei uns undenkbar.






Pässe aus dem Außenrist, Kopfbälle aus jeder Position, Volleyschüsse, Fallrückzieher, Drehschüsse, Direktweitergaben, Bruststopper, Hackentricks - alles drin.
KONAMI
Attacke!
Das Fesselndste, was in Sachen Fußball je geboten wurde. Ein absolutes Muß für jeden Fußballfan und Nintendo 64 Spieler.
• 36 Nationalteams mit wiedererkennbaren Superstars
• 5 unterschiedliche Spielermodi und unzählige Einstellmöglichkeiten
• 5 Schwierigkeitsgrade - Spielspaß für Anfänger und fette Herausforderung für Profis
• Spieloptionen bis zum Abwinken z.B.
- umfangreiche Taktik- und Strategiewahl
- verschiedene Stadien und Wetterbedingungen
- Erstellung eigener Spieler
- Speicheroptionen über Controller-Pak™...
• Völlig freie Bewegungsmöglichkeiten der Spieler dank Analogstick-Unterstützung
• Lebensechte Animation durch Motion Capturing
• Für bis zu 4 Spieler gleichzeitig
Next Level 6/97: Spiel des Monats
"Mit ISS 64 definiert Konami den Begriff Fußball-Simulation neu!"
95 %
Mega Fun 6/97: "ISS 64 ist einfach genial, oder um es krasser auszudrücken: International Superstar Soccer 64 deklassiert alle anderen Fußball-Simulationen."
92 %
Video Games 5/97: "Doch endlich wurden unsere Wünsche erhört, Konami hat mit International Superstar Soccer 64 alle Konkurrenten weit hinter sich gelassen..."
Spielspaß: 93 %
Fun Generation 6/97: Spiel des Monats
10 von 10 Punkten
"...wird Fußball pur geboten, knallharte Computergegner, fantastisch animiert und hochintelligent. ISS lebt von der Varianz und kennt spielerisch keine Mängel."
Total 5/97: "Konamis International Superstar Soccer 64 stellt alle bisher erschienenen Fußballsimulationen in den Schatten. Spielbarkeit und Präsentation verschmelzen zu einem wahren Meisterwerk."
Note 1
Maniac 6/97: "ISS 64 ist die beste Fußballsimulation aller Zeiten – ohne wenn und aber!"
91 %
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64
NINTENDO64
präsentiert durch
ran
SAT.1 FUSSBALL
KONAMI XXL SPORTS SERIES™
KONAMI®
WWW.KONAMI.COM
Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 109 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74
identität Solingen